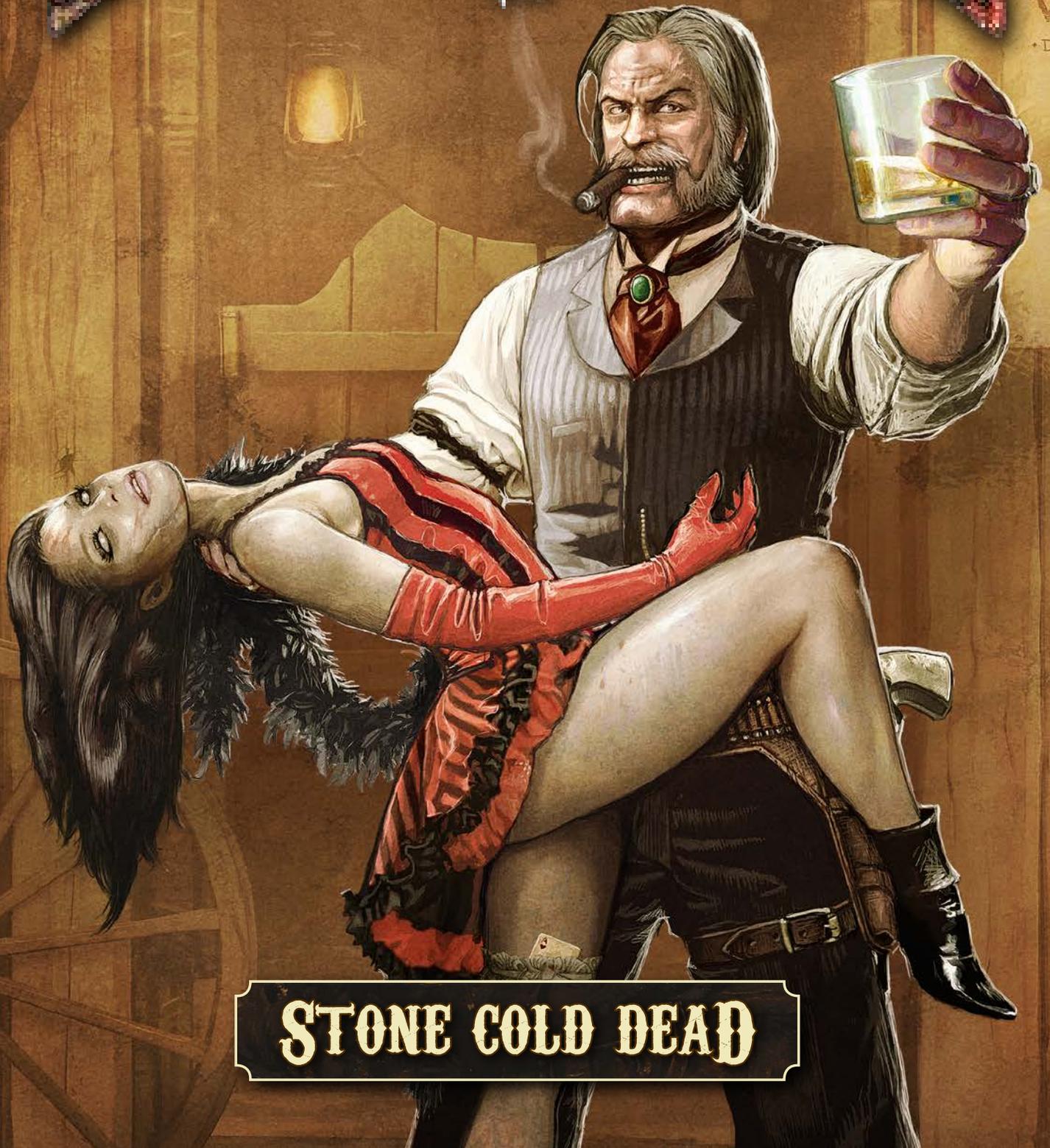


- Reloaded -

DEAD LANDS



STONE COLD DEAD

STONE COLD DEAD

CRÉDITS

Directeur de la publication

David Burckle

Auteur

Guillaume Baron

Matériel supplémentaire

Ghislain Bonnotte, Damien Coltice et Yannick Le Guédart

Relectures

Ghislain Bonnotte, Damien Coltice et Yannick Le Guédart

Mise en page et graphisme

Damien Coltice et Yannick Le Guédart

Illustration de couverture

Eddy Cipriani et Vincent Maupu (Studio Oh My Game)

Illustrations intérieures

David Chapoulet et Simon Labrousse

Plans

Dorian Collet et Fred Lipari

Remerciements particuliers

À Shane Lacy Hensley, l'auteur de *Deadlands*, qui nous a permis de proposer cette campagne de création française.

À David Chapoulet, notre bienfaiteur de l'Ouest étrange !

Copyrights : *Savage Worlds*, *Great White Games*, *Deadlands' the Weird West* et tous les personnages, les créatures et les lieux décrits dans cet ouvrage sont © 2013 de Great White Games. Les logos *Savage Worlds* et *Pinnacle* sont © 2013 Great White Games, LLC ; DBA Pinnacle Entertainment Group. Version américaine publiée par Studio 2 Publishing, Inc. Tous droits réservés. Marque utilisée par **Black Book Éditions** sous licence de **Pinnacle Entertainment Group**.

Achévé d'imprimer en juin 2015 en France.

Édité par Black Book Éditions sous licence Pinnacle Entertainment Group.

Dépôt légal : juin 2015.

ISBN : 978-2-36328-146-3



www.black-book-editions.fr



www.peginc.com

★

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	5	Pluie d'enfer	37
<i>Synopsis</i>	6	Pendant ce temps...	38
<i>Le destin</i>	8	Il n'y a plus de place en enfer	39
STONE COLD DEAD	10	Zombi	39
<i>Pour quelques têtes de bœuf de plus</i>	12	L'entretien secret avec le maire Wallace	40
Préalable	12	Alors viendra un homme	40
L'embauche	13	Panique	41
Vermine	14	Le siège de Crimson Bay	42
Tique de prairie	15	Résistance	42
Reine	15	Zombis	44
Tournée générale	16	Les explications du Docteur Lightgow	44
Le Gang dans le Crimson Post !	17	In fine	44
Diversion	18	Gueule de bois	45
Les affaires reprennent	18	Le long du Grand labyrinthe	46
Périls	18	En route pour Fort Baker	46
L'enquête	21	Terminus, tout le monde descend	48
Ling, Lam	21	Shoggoth or not Shoggoth	48
Bolo dit « le Boucher »	21	Bad Moon Rising	49
Deux jours avant le tournoi	24	Vers La mine	50
la main froide	25	Dans la gueule du loup	51
Le tournoi	25	Vengeance	52
Les favoris du tournoi	25	Shan Fan	52
André De Fonte-Ville	26	Fedor et Meoba	52
Un supplément de tentacules	27	Vue du Gang	53
Pieuvre géante	27	Red lantern	55
Hommes de la capitainerie	28	Room 20	57
Le pactole s'envole	29	Course-poursuite	57
les coupables idéaux	30	À l'Auberge du Matin de jade	58
La scène du crime	30	Règlement de compte à l'Auberge du Matin de jade	58
Enquête préliminaire	31	Description de l'auberge	59
Le lendemain	32	Ce qu'il se trame	60
Ainsi vint la colère	35	La réunion	60
Les anciens esclaves	35	Explosion !	62
Interlude	36	Le crépuscule de la morale	63
...Le temps se gâte !	36	L'heure du choix	63
		Retour au bercail	64

CRIMSON BAY

Rapide survol

Nous sommes en 1876	68
La source	69
La communauté des anciens esclaves	70
La manufacture de munitions Wallace	70
Le cimetière	71
Le port	71
La forêt de Red Sun et la tribu de Long-Foot	71
Les saloons	74

Guide Touristique

Les tripots	77
Chinatown	77
Médecine et pompes funèbres	77
Les bordels et la fumerie d'opium	78
Blanchisserie	80
Maréchal-ferrant	81
Banque	82
Les épiceries et autres commerces de produits...	82
Commerces divers	84
Presse	85
Transports	85
Religion	86
Institutions	86

Café de PNF

En ville	88
Gambin' Joe Wallace	88
Le Shérif Russell Drent	90
Shérif Adjoint Shane Aterton	91
Shérif Adjoint Glenn Cabott	92
Docteur Richard Lightgow	93
Edgard Tomlick	93
Slim Jim Carrighan	94
M. et Mme Jansen, tenanciers du Washington	94
Jeff Liston, patron du Red Bear	95
Tom Jenkins, maréchal-ferrant	96
Jon Brims, entrepreneur de pompes funèbres	96
Bob, Larry et Chuck Sannington	97
Père Denis O'Hara	99
La communauté chinoise de Crimson Bay	100
M. Fong	100
Li Wah	101
M. Chow	101

67

La communauté des anciens esclaves	102
Cordell	102
Meoba	103
Fedor	103
Personnages secondaires	104
Lei Pan	104
La Loge céleste	105

68

BESTIAIRE

107

Créatures, monstres et abominations

108

74

Un bestiaire pour Deadlands	108
Les Clockwork Men	110
Clockwork man	111
Adam	112
Aiden Lyons-Reeves « Père »	112
The Mary-Ann's Lucky Guess	113
William Brackensforth	115
Hôtes et hôtesses	115
Le Bataillon de la Mort du Colonel Amos	116
Hommes d'Amos	116
Colonel Amos	117
Carcharodon Megalodon, « la Terreur grise »	118
L'Homme de boue	120
Les étalons funestes	122
La créature de Cold Lake Bay	124
L'Arbre aux mille visages	126

88

PRÉTIRÉS

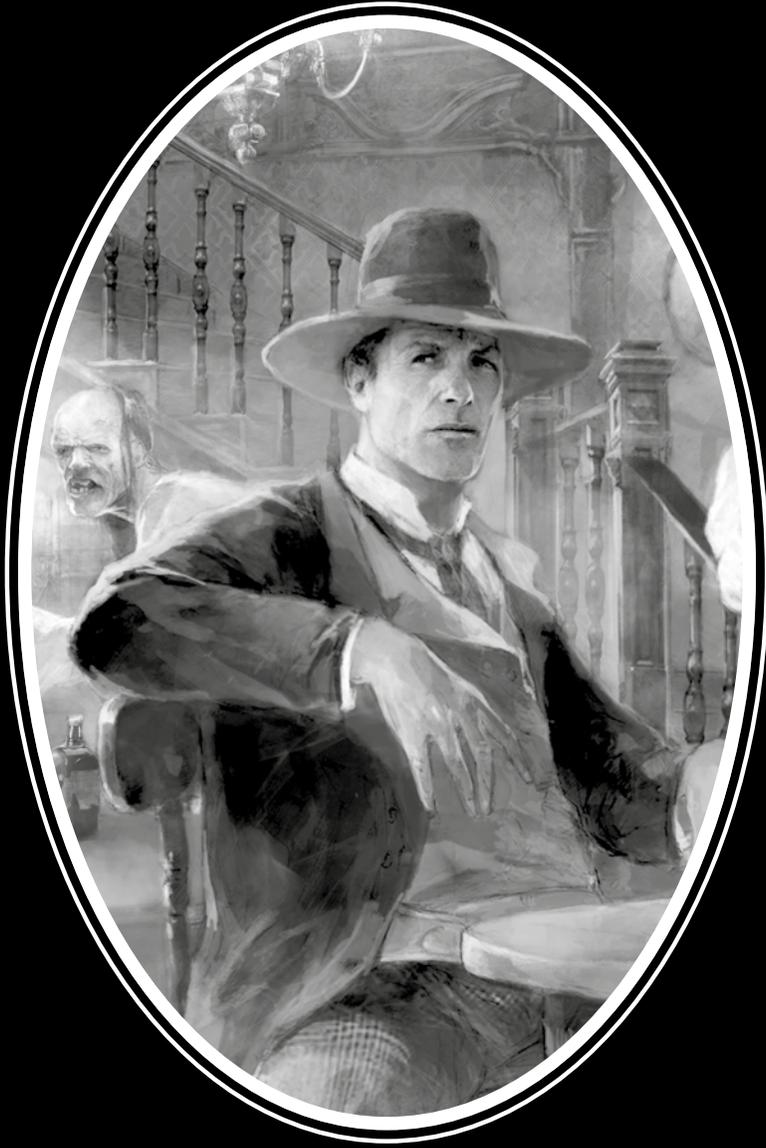
129

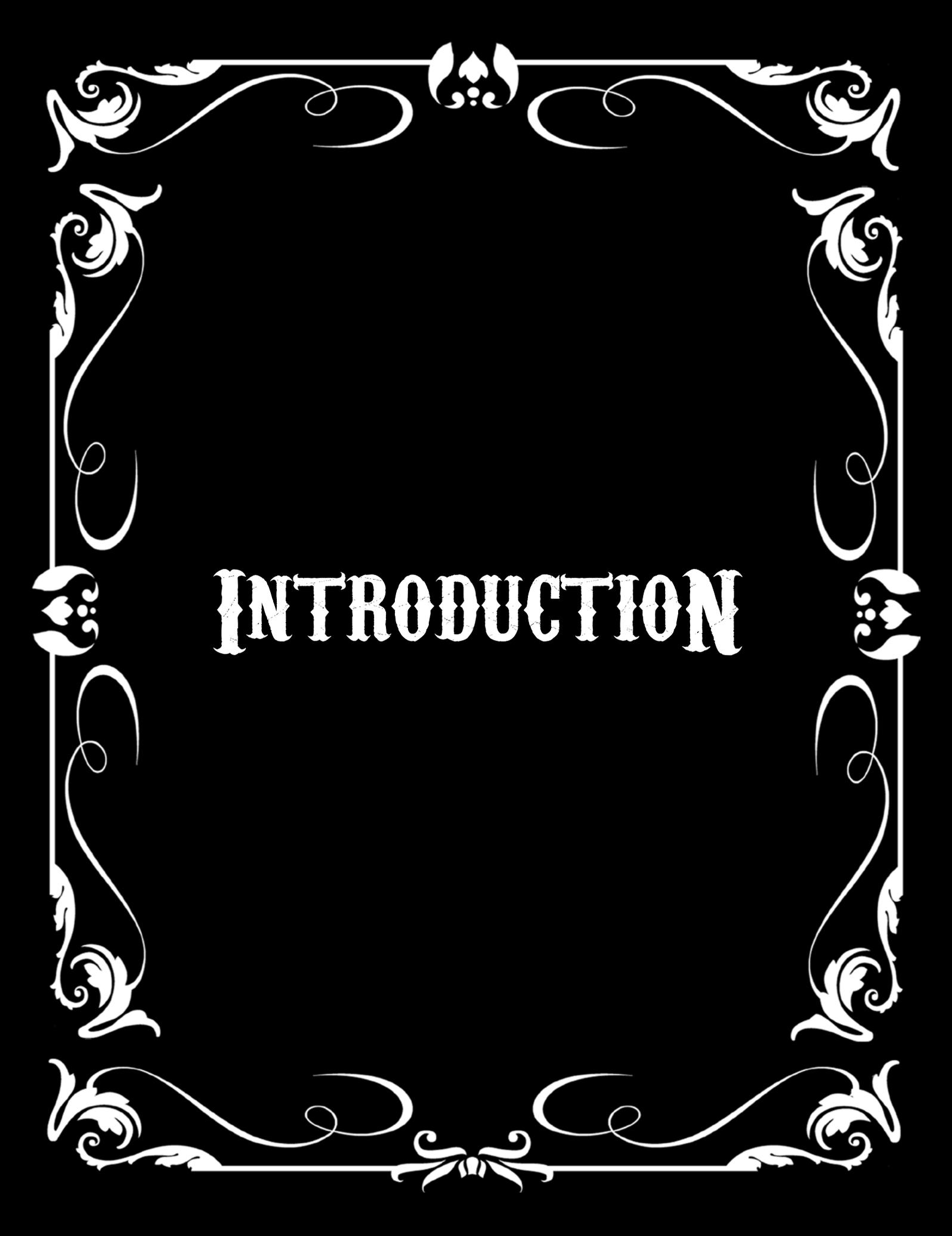
Jack « Dynamite Jack » McLaren	130
Roger « Shadow » Berthole	132
Katherine « Snoop » Williams	134
Yao « Avengeur » Fei	136
Karen « Mistress » Page	138
Butch « Rookie » Davis	140
Kateline « Moustique » Browne	142

ANNEXE

145

Contes de californie	146
La résidence de Lei Pan	150
Les 4 étage	150
Les Tigres Noirs	152
Une petite histoire avec Wong Lee le Borgne...	153
10 bonnes raisons de rejoindre Crimson Bay	154





INTRODUCTION



SYNOPSIS



Crimson Bay, ville nouvelle d'Oregon, fait rêver de nombreux aventuriers. Même si l'absence avérée de roche fantôme aurait pu laisser cette petite bourgade dans l'anonymat le plus complet, le destin de nombreux hommes et femmes va s'y jouer.

Développée comme un projet global par son maire « Gamblin' Joe » Wallace, Crimson Bay commence à apparaître sur la carte de l'Oregon comme une ville importante de commerce et de chantiers « industriels ». Wallace vient de l'Est, de Boston, et a rapporté avec lui son activité, la fabrication de munitions. La Guerre lui offre une clientèle impossible à rassasier. Dans son sillage, la ville a connu un essor fulgurant, que certains qualifieront même de vertigineux. Du vieux port de pêcheurs, Crimson Bay est devenue une agglomération où 700 âmes bataillent dur pour rapporter quelques dollars à la maison. Le véritable tour de force de Wallace est le progrès social qu'il tente d'imposer dans « sa » ville. Les minorités ethniques sont traitées équitablement. La seule valeur est le travail et la capacité de chacun à être performant. Wallace est convaincu que le succès de son entreprise passe par là.

L'incroyable potentiel de la ville attire le Gang (voir le chapitre *Dix bonnes raisons de se rendre à Crimson Bay*, p.154). Seulement, tout est relié à Wallace de près ou de loin. Après s'être affranchi de quelques services et s'être

adapté à la ville, ton Gang va assister à plusieurs événements qui entraîneront des changements radicaux.

Wallace organise un tournoi de poker pour promouvoir sa ville. Les meilleurs joueurs de la région seront présents. Le pactole est de 15 000 \$. Les rues sont en effervescence, le tournoi est sur toutes les lèvres, les commerçants augmentent leurs prix, les hôtels sont pris d'assaut. Mais le pactole est volé. Wallace est quelqu'un de philanthrope, mais il a ses limites ! Le Shérif mène son enquête et désigne les habitants de la communauté des anciens esclaves comme les coupables. Cette communauté est située à quelques kilomètres de Crimson Bay. Wallace a formulé par le passé plusieurs offres à son leader, Cordell, pour racheter les terres et déplacer la communauté, mais toutes ses offres ont été refusées.

Le Shérif Russell Drent, en charge de la sécurité et de la justice à Crimson Bay, mène l'enquête et tout le conduit jusqu'à la communauté. Le vol a été perpétré par un groupe d'hommes appartenant aux ouailles de Cordell. Drent organise une expédition punitive. Ses hommes rasant le village en quelques secondes et tuent toutes les personnes qui





tentent de leur résister. Les habitants de la communauté sont expulsés et contraints à prendre la route. C'est à partir de ce moment que le sort de Crimson Bay va sombrer dans l'horreur. Fedor, un habitant de la communauté, était parti depuis plusieurs jours chasser au-delà de la forêt de Red Sun, au nord. Lorsqu'il revient et découvre que son village a été rasé, que les habitants n'ont plus de foyer et que certains d'entre eux ont été tués, il devient habité par un féroce désir de vengeance. Fedor était un prêtre vaudou puissant, résigné à ne plus se servir de ses maléfiques pouvoirs. Il désirait plus que tout vivre une vie normale. La communauté lui offrit cette possibilité.

Fedor, aidé de quelques fidèles, redevient ce prêtre puissant et sauvage, et dédie dès lors sa vie à ruiner celle de Wallace. D'abord, il empoisonne l'eau de la source de Crimson Bay. Lorsque le taux de mortalité grimpe en flèche, il réveille les morts. La ville bascule alors dans le chaos, assaillie de toutes parts par une armée de morts-vivants. Wallace, dépassé par les événements, n'arrive à rien. Ignorant tout des magouilles de Drent et des fausses preuves accablant la communauté, il tente de sauver ce qui peut l'être.

Lorsque Fedor rend visite personnellement à Wallace, il apprend que Wallace travaille avec un homme d'affaires chinois du nom de Lei Pan. Fedor comprend instantanément que l'empire de Wallace est relié à celui de Lei Pan. Son peuple a été sacrifié au nom de l'avidité de ces deux hommes. Il prend alors la route jusqu'à Shan Fan avec pour but de tuer Lei Pan et détruire ses biens, comme il l'a fait à Wallace. À moins que les membres de ton Gang ne puissent l'en empêcher, Marshal ! Une poursuite infernale s'engage entre Fedor l'insaisissable et le Gang. Tes

PJ traversent des épreuves parfois innombrables, jusqu'à un face-à-face final dramatique.

Dans Stone Cold Dead, ton Gang sera aux prises avec des morts-vivants, des loups-garous, des shoggoths, des pistoleros, des bureaucrates véreux, et surtout avec leurs consciences. L'implication émotionnelle et morale de tes joueurs décidera du rythme et des orientations de cette campagne. Ils peuvent se ranger aux côtés de Fedor et embrasser sa cause, répondre aux dollars de Wallace, jouer un double jeu, etc. Mais eux seuls décideront du comment.

Tes PJ ne seront certainement pas d'accord et verront chacun leur propre intérêt. Voilà celui de Stone Cold Dead. Chacun choisit sa porte de sortie.



GUIDE DU JOUEUR DE STONE COLD DEAD

Pour préparer au mieux ta campagne, demande à tes joueurs de se procurer le Guide du joueur de Stone Cold Dead. Ce livret de 16 pages couleur est disponible en PDF ou en version papier sur black-book-editions.fr et il leur permettra de concevoir leur personnage comme ils le souhaitent et de découvrir Crimson Bay, de sorte qu'ils se sentiront beaucoup plus impliqués dans l'histoire qu'ils s'apprêtent à jouer.



Paroles d'habitants



BIENVENUE DANS L'OUEST ÉTRANGE!

LE DESTIN, C'EST POUR LES AUTRES

TU VOIS, JEUNE, MOI JE ME FOUS BIEN DE LA POLITIQUE. ILS PEUVENT BIEN FAIRE CE QU'ILS VEULENT. ILS PEUVENT TRUQUER LES ÉLECTIONS, RACONTER DES SALADES, ÇA ME TOUCHE PAS.

J'avais pas te sortir le vieux refrain du mec qui croit qu'en son six coups, mais pas loin. J'en ai vu des choses. Des que je croyais que j'verrais jamais. J'ai traversé des patelins où tu te serais même pas arrêté pour faire pisser ton cheval. Et ça fait bien longtemps que j'ai arrêté de chialer sur les victimes de la guerre, sur les Indiens et les pauvres. Je me souviens de Mike Perton, qui s'est fait dessouder pour sa flasque de bourbon par deux Peaux-rouges tellement avinés qu'ils auraient même pas pu te dire dans quel bled miteux ils étaient nés. Mike c'était une crème, le genre de mec à croire en Dieu, au Paradis et aux bons sentiments. Le genre de salade que je bouffe pas, moi. J'suis plus du genre *t-bone* et *bacon* de toute façon. Non mais c'est vrai ça, on va pas passer son temps à pleurer sur les injustices de ce monde. Moi en tout cas j'ai plus le temps.



À Deadwood, je me suis farcis les frères Strongfeather. Pas des tendres. Des vrais demeurés par contre. J'étais du genre rapide à l'époque. Ils ont fini du genre raide. Deadwood, c'est pas facile. J'ai jamais vraiment lu de livres, mais ma mère me parlait des fois de légendes de l'Ancien monde. Elle aimait bien les bouquins et l'instruction, ma mère. Comme tu peux t'en douter, je tiens plus de mon paternel. Bref, je me souviens que ma mère parlait des philosophes. Des espèces de charlatans qui se baladaient de villes en villes en réfléchissant aux problèmes de la société. Je me souviens qu'elle me disait « les philosophes savent résumer avec des mots ce que les simples gens ressentent ». Ben j'ai longtemps ressenti que Deadwood était le plus beau symbole de ce pays. Bordélique et organisé, sale et propre, violent comme l'enfer et calme comme une prairie de Virginie. C'était facile pour moi de résumer ça simplement. J'faisais mes affaires, j'me saoulais quand je voulais. Je connaissais les patrons

des bordels chics. Une bonne vie simple quoi ? C'est ça, la philosophie.

J'ai jamais pris parti dans cette guerre, ni pour les Sudistes ni pour les Yankees. Pour moi, vivre sans attaches a toujours été la règle. Mais quand j'ai vraiment commencé à prendre conscience de tous ces trucs bizarres qui se passaient, quand j'écoutais les histoires de mecs qui revenaient du Labyrinthe, j'ai commencé à flipper. C'est dur pour un mec comme moi de se dire que la vie ne tient pas qu'à ses tripes et son six coups. Que quand le soleil se couche y a pas que la lune qui éclaire la nuit. J'étais comme toi, jeune. J'ai voulu en savoir plus. Alors je suis parti.



Maintenant je peux le dire, à l'Ouest, y a comme qui dirait du nouveau. J'ai rencontré des gens bizarres. Des fous qui créaient des machines du Diable. Le Diable, ça

c'était bien pratique pour parler de tous les trucs que je connaissais pas et qui m'effrayaient. Maintenant je sais qu'il y a bien pire que le Diable. Les machines modernes sont incroyables. Mais je continue à penser que cette roche fantôme était bien là où elle était. J'ai travaillé pour un docteur. Un homme bien, passionné. Avec d'autres gars, je lui trouvais son caillou et il payait grassement. Et un jour, son hangar a explosé. Avec lui dedans. Moche. Je suis reparti pour l'Arizona, où j'ai chassé quelques sombreroes un peu trop portés sur le braquage de banque. Une nuit de pleine lune, alors qu'on les ramenaient ligotés comme des sapins, l'un d'eux a commencé à faire une crise. Ses cheveux ont poussé plus vite qu'une morsure de crotale. Ses dents sont devenues des crocs et il nous a chargé à quatre pattes. Au début, j'te cache pas que le bourbon nous aidait à avoir chaud, j'ai cru à un délire lié à l'alcool. Mais on a tous vu la même chose. J'étais quand même avec Pistol Bob Limmitt et Dereck Denver, pas des fillettes. Quoique vu ton âge, tu dois pas connaître. Ben aujourd'hui c'est moi qui t'cause, pas eux. Il les a bouffés pendant que je lui vidais deux barillets complets dans le buffet plus tout le magasin de ma 73. Tout ça pour une prime minable. Une petite altercation dans un saloon de Tombstone m'a forcé à repartir vers le Nord. Ben ouais, j'ai jamais pu encadrer les Texas Rangers. Eux et leur délire de la loi, de l'ordre. J'ai tenté ma chance sur la côte, où du moins ce qu'il en reste.

Vu que j'en connaissais un rayon sur la roche fantôme, j'ai vite travaillé pour un propriétaire de mine, un certain Hillimer. Un gros sac plein de dollars, entouré d'une armée de gardes du corps et d'avocats. Je suis vite monté en grade et on m'a confié tout un groupe de mineurs que je devais diriger dans des expéditions de recherches. J'étais accompagné de pistoleros mous du

bulbe et d'avocats véreux, chargés de mettre au nom d'Hillimer chaque coin juteux qu'on trouvait. J'ai fait ça pendant des années, j'ai parcouru le Labyrinthe, j'me suis coltiné les pirates, des Indiens fous furieux, des pillards. J'ai jamais lâché. Les dollars coulaient à flot. Une bonne époque. Ils nous arrivaient de croiser des choses pas claires. Je sais pas combien de gars j'ai perdus sur les bateaux, embarqués au fond par des tentacules baveux et visqueux. Mais je m'étais pris au jeu. Peu importait les risques, il fallait trouver des filons. Des mecs venus de l'Ouest ont commencé à venir se servir, aidés par des gars de chez nous. Et un soir, un 26 novembre, tout s'acheva. Des desperados masqués nous tombèrent dessus, flingues au vent. Certainement des mecs qui bossaient pour une compagnie rivale. J'en suis sorti avec 3 balles dans ma guibole gauche. Fini la course. Je me suis planqué dans une grotte en attendant que ça passe. On était au dessus de Shan Fan. Je connaissais un gars bien là-bas, je pensais à rester en vie et à le trouver le lendemain pour un coup de main.



Mais je suis jamais allé à Shan Fan. Des fois, j'ai l'impression de n'être jamais ressorti de cette grotte. J'ai vu une chose tellement monstrueuse, innommable, horrible dans cette obscurité que ma vie changea. Pour toujours. Dans les six mètres de haut, avec une bouche de la taille d'El Paso, des dents grandes et pointues comme des sabres de cavalerie. C'était pas le premier truc fou que je voyais, mais c'est le premier où il n'y avait plus aucun doute. Toutes ces années à courir derrière le pognon m'avaient hypnotisé. Tout est devenu clair d'un coup. Le Mal absolu rôde sur cette terre, fils, et on est tous maudits. La bible et son lot de foutaises nous serviront à rien. Le Destin c'est pour les autres.

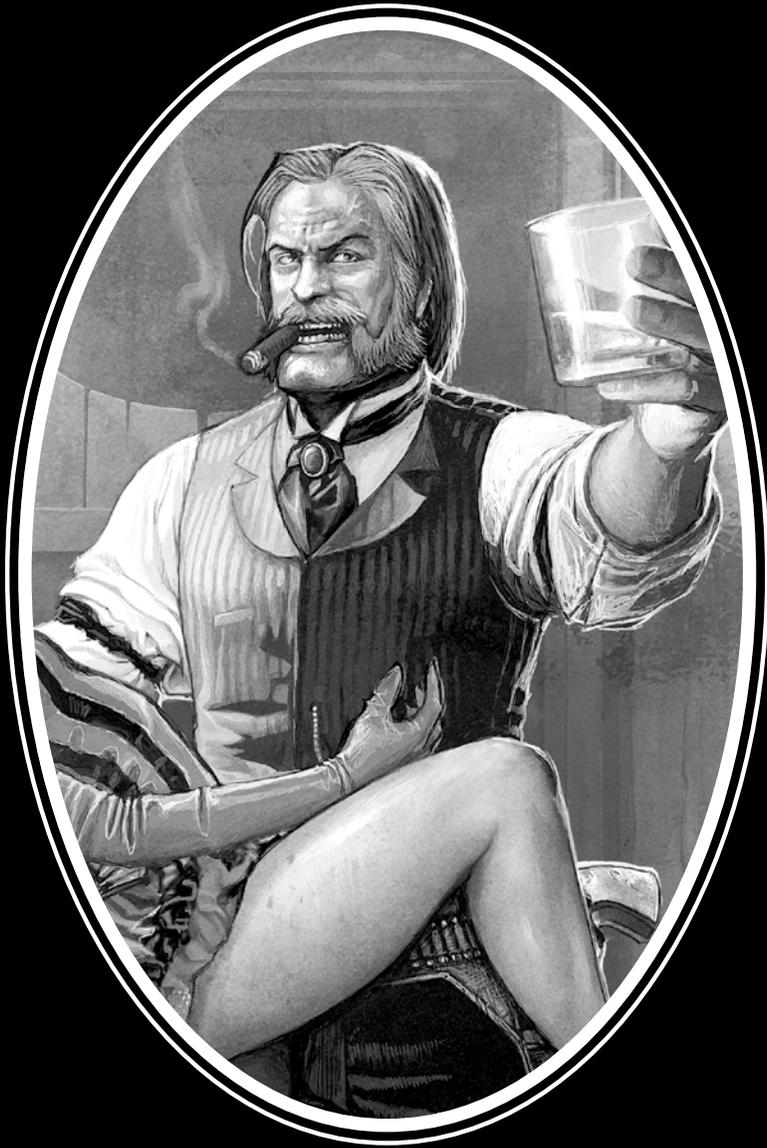
Je suis sorti de cette foutue grotte, je sais même plus comment. Ma jambe bousillée me faisait souffrir, mais je ne pouvais pas m'arrêter. Je suis tombé sur un convoi qui partait au Nord. J'ai donné les quelques dollars qu'il me restait et ils m'ont conduit vers la fin de ma vie.

Aujourd'hui, je sais que j'en sais plus qu'hier, et rien qu'à voir ta gueule, beaucoup plus que t'en sauras jamais. Mais quand le convoi m'a laissé à Crimson Bay, il me restait encore des choses à découvrir. Cette ville, je l'ai vu grandir, comme un sale gosse irrécupérable qui finira au bout d'une corde. Dans quelques années, elle sera aussi grosse que Portland ou Shan Fan. À moins que des esprits malins n'en décident autrement. Parce que si y a bien un truc dont faut être sûr ici, c'est que tout peut changer très vite. Y aura toujours les politiciens de l'Union et des Sudistes. Y aura toujours des Hillimer prêts à tout pour s'enrichir sur des caves comme nous. Y aura toujours des desperados à la manque pour terrifier les banquiers. Y aura toujours une guerre. Mais j'ai bien peur, fils, qu'il y ait toujours beaucoup plus fort que tous ces gens réunis. Et c'est p'têt bien ici, dans ce nid de vipères que certaines choses peuvent se déclencher.

C'que j'en sais ? Eh eh, j'avais pas tout te dire gamin, faut que tu fasses comme moi, que tu découvres les choses par toi même. C'est dangereux, ouais, mais si t'aimes pas le danger, t'as mal choisi ton territoire. Ici c'est les terres qu'un certain Seigneur a oubliés. Ici, c'est mal barré. Est-ce-que ça vaut le coup ? Bien sûr que oui, sinon pourquoi ce bon vieux Sam Colt se serait cassé la tête à nous inventer la chose la plus importante de cette foutue humanité ? On est libre, fils, et aucun démon de l'Enfer pourra nous prouver le contraire !

Maintenant passe ton chemin, et bienvenue à Crimson Bay.

— *Horace Baker, habitant de Crimson Bay*



A decorative border with intricate scrollwork and floral motifs surrounds the central text. The border is composed of white lines on a black background, featuring symmetrical designs at the corners and midpoints of each side.

STONE COLD DEAD



POUR QUELQUES TÊTES DE BÉTAIL DE PLUS



Crimson Bay est une ville nouvelle en plein essor. Elle attire beaucoup d'ouvriers, de commerçants et tous les profils d'hommes et de femmes flairant le remplissage de poches facile. Comme les membres de votre Gang.

★ PRÉALABLE

Les membres du Gang ont tous une excellente raison de se rendre à Crimson Bay. Discutez-en avec vos joueurs au préalable, lors de la création de leur personnage par exemple, ou s'ils utilisent des personnages qu'ils ont déjà joués, entre deux séances précédant cette campagne.

Le chapitre *10 bonnes raisons de se rendre à Crimson Bay*, p.154 de cet ouvrage et p.6 du *Guide du joueur de Stone Cold Dead* vous fournit un certain nombre d'options pour vous aider. Pour la description et la mise en place de l'aventure qui suit, « la dette » est l'option retenue par défaut.

Pour une bourgade qui ne figurait sur aucune carte de l'État de l'Oregon, Crimson Bay est devenue un excellent filon à dollars. Les commerces se multiplient, des chantiers de construction poussent un peu partout, tout ça

sous la supervision du maire Gamblin' Joe Wallace. Propriétaire d'une manufacture de munitions dont les ateliers se trouvent au nord de la ville, Wallace est l'homme responsable du développement impressionnant de la bourgade. Il est au centre de tous les processus de développement, comme le port, l'agrandissement de la gare (et son bureau de poste) et la construction de nouvelles voies de chemin de fer.

Lorsque vos personnages joueurs arrivent à Crimson Bay, ils doivent prévenir Wallace de leur arrivée.

Au milieu de l'activité grouillante de la rue principale, sous les nuages noirs crachés par les cheminées de la manufacture, personne ne remarque les membres du Gang. De nombreuses carriages transitent par l'artère principale de Crimson Bay, précédées des cris d'alerte des cochers soucieux de ne pas renverser un passant. Bruyante, la grande rue de la ville l'est assurément ; dangereuse pour la santé pour qui n'est pas vigilant lorsqu'il traverse, aussi.

Le maire Wallace se trouve dans son bureau du Gold Digger. Cette information est facile à obtenir auprès d'un des hommes du Shérif.





Lorsque le maire voit arriver les personnages joueurs (PJ), il les reconnaît instantanément. Ses salutations seront proportionnellement chaleureuses aux rapports qui unissent Wallace et le personnage joueur. Il n'a pas beaucoup de temps à accorder aux PJ, mais les enjoint de boire un verre à sa santé au Gold Digger, et leur promet de s'occuper de leur situation très vite. Plusieurs personnes à travers le pays sont en dette avec lui. Il sait gérer ce type de situation, et acceptera même de recevoir chaque PJ séparément (mais pas plus de 5 minutes). Il informe les membres du Gang qu'il organise un tournoi de poker qui débutera dans 2 semaines, et que d'ici là, sous l'impulsion de l'évènement, le travail ne manquera pas pour les travailleurs sérieux.

Il insiste sur un point : la dette pour laquelle les PJ sont en ville sera probablement affranchie par des tâches accomplies pour le bureau du Shérif. Ce tournoi va attirer beaucoup de monde, des joueurs de nombreux états vont converger à Crimson Bay. Avec eux, des desperados et autres braqueurs vont certainement tenter leur chance. Pour sécuriser la ville et calmer les ardeurs des plus téméraires, Wallace et Drent vont recruter des hommes de confiance.

Voilà pour les présentations. Gamblin' Joe Wallace n'est pas l'homme le plus disponible de Crimson Bay. Il a cependant accueilli les personnages joueurs chaleureusement. Le Gang peut maintenant prendre ses quartiers où bon lui semble. Il ne se passera rien lors de leur première nuit en ville.

★ L'EMBAUCHE

Le lendemain en fin de matinée, un adjoint du Shérif Drent vient trouver les membres du Gang pour leur annoncer que le Shérif a une proposition de travail pour quelques volontaires. Il donne rendez-vous aux personnes intéressées à 18h au Gold Digger.

À l'heure de la réunion au Gold Digger, Wallace est présent avec le Shérif Drent. Ils sont assis à une table devant la scène. Trois hommes attendent le début, assis à quelques tables du front de scène. Wallace attendait l'arrivée des PJ pour commencer. Drent prend la parole. Les cousins Sannington sont venus rapporter au Shérif un fait inquiétant. Ils ont retrouvé 3 de leurs bêtes mortes, la cage thoracique éclatée. Wallace explique rapidement que l'élevage des Sannington est très important pour la ville. Ils sont les seuls à approvisionner en viande et en lait les épiciers et les saloons. Il a décidé d'intervenir à l'instant où ces faits sont parvenus jusqu'à lui.

Drent prend ensuite la parole. Sur le ton calme qui le caractérise, le charismatique Shérif précise que ses hommes sont trop occupés pour accomplir cette mission, qui ne se situe pas dans les limites juridictionnelles de la ville. Les hommes qui accepteront de prendre en main l'enquête seront dans un premier temps payés,

puis il leur sera offert un poste d'adjoint jusqu'à la fin du tournoi. Libre à eux, ensuite, de s'engager définitivement où de repartir. Lorsque Drent prononce ces mots, Wallace est en retrait derrière lui, les bras croisés, appuyé contre la scène. Il observe les membres du Gang, sans sourcilier. Il est clair qu'il attend d'eux une réponse positive. À la fin de l'intervention du Shérif, les 3 hommes assis devant lui se lèvent et se dirigent vers la sortie du saloon. Sur un jet de Perception réussi, un PJ entend l'un d'eux marmonner « ...pas risquer ma peau chez ces 3 dingues, même pour une étoile d'adjoint ».

Wallace reprend la parole et avance qu'une proposition comme celle-ci comporte beaucoup d'avantages, surtout qu'aucune vérification sur les antécédents des volontaires ne sera effectuée. Lui et le Shérif n'accordent aucun délai de réflexion. La proposition est nette.

Si les membres de votre Gang refusent, Wallace n'effacera pas la dette, charge au Marshall de trouver une aventure pour les remettre dans la course. S'ils acceptent, ils n'obtiennent pas beaucoup d'informations de la part de Drent. Il reste évasif sur la condition des cousins Sannington. Les PJ peuvent commencer leur enquête le lendemain. Drent leur conseille de se rendre sur la propriété des Sannington au petit matin. Une fois l'accord conclu, Wallace disparaît.

Il est fort possible qu'intrigués par la réaction des trois hommes présents à la réunion, les membres de votre Gang essaient d'obtenir des renseignements sur les 3 cousins Sannington. Ils devront traîner dans les saloons, poser des questions, en espérant que leurs interlocuteurs soient loquaces. Leurs têtes d'étrangers ne sont pas le meilleur passeport pour se faire des contacts rapidement. Si le Gang obtient des résultats, faites jouer la réputation des cousins, qui est suffisamment mauvaise pour faire naître chez les PJ une certaine appréhension. Et surtout leur faire comprendre pourquoi l'autre groupe ne s'est pas porté volontaire.



LES INITIALES DE PROPRIÉTÉ

Les initiales de propriété sont les marques apposées au fer chaud sur le bétail. La présence de plusieurs initiales sur la même terre de pâturage signifie que les membres du Gang se trouvent en présences de bêtes volés. Si certaines arborent un S (pour Sannington), d'autres sont marquées par un JB, un TC ou un HH (voir le chapitre sur les PNJ, description des cousins Sannington).

laisser la possibilité aux PJ de jeter un œil à l'intérieur, Bob explique qu'ils ont entassé les trois corps au fond de la grange qui se trouve derrière la maison. Les 3 cousins restent dans leur domicile tant que les PJ sont devant. Lorsque les PJ se dégagent et commencent à inspecter le pâturage pour se rendre jusqu'à la grange, les cousins Sannington sautent dans leur carriole et sortent du domaine. Les membres du Gang se retrouvent alors seuls sur la propriété.

La grange est un bâtiment en très mauvais état de 150 m². Aucune porte pour la fermer, elle est ouverte au vent. Ses fondations sont de vieux piliers, et les poutres soutenant son plafond sont couvertes de fissures. Cet édifice menace de s'effondrer à tout moment. Le bétail s'y abrite lorsqu'il pleut, ou pour les mise bas. Les cousins ont traîné les cadavres des trois bêtes tout au fond de la grange. Les corps pourrissent. Aucun drap ne les recouvre et une odeur nauséabonde tient les autres animaux à distance. Les 3 vaches portent toutes des marques identiques. Leur abdomen est ouvert, comme par une implosion. Le trou ne mesure pas plus de 70 cm de large. Les bêtes portent sur le cou deux marques de crocs.

Sur un jet de Culture générale avec un malus de -2 réussi, les PJ déduisent que la mort de ces animaux est le fait de Tiques de prairie. Si parmi vos PJ se trouvent de véritables cowboys de profession, ils devinent au premier regard les causes du décès (ou du moins n'ont pas de malus à leur jet de Culture générale).

Pour déterminer une zone d'attaque des Tiques, les PJ doivent faire le tour du terrain et observer à quel endroit le bétail ne va pas. Si une grande zone est abandonnée par les bêtes, c'est probablement la zone dans laquelle ont frappé les parasites (un jet de Perception ou de Pistage réussi permet alors aux PJ de découvrir la zone).

Au nord-ouest de la zone de pâturage, se trouve un bois. Sa surface est modeste (environ 200 m²). Les piliers soutenant les barbelés délimitant la propriété des





VERMINE

Les membres du Gang prennent la route pour se rendre dans la propriété des Sannington le lendemain matin. Pour arriver au centre de l'exploitation, où se situe leur maison, il faut entrer par la porte de barbelés située en haut de l'enclos, le long de la route (cf. plan p.16). Le bétail est dispersé sur l'ensemble du terrain. L'herbe arrive presque aux genoux. Sur un jet de Perception réussi, les PJ remarquent que différentes initiales de propriété sont marquées sur les cous des animaux.

Une carriole en piteux état est garée devant la maison. Les deux chevaux qui y sont harnachés broutent paisiblement. Les cousins entendent les membres du Gang arriver. Leurs armes sont chargées. Si les PJ décident de frapper à leur porte, c'est Bob qui l'entrouvre. Sans

cousins Sannington passent devant ce bois. Ils sont renversés à l'endroit où le bois et le champ sont en contact. Les fils barbelés ont sauté. L'herbe aplatie traduit le passage récent d'un corps animal de fort gabarit. Le bois, humide et sombre, est le repère idéal pour une Tique de prairie. Le nombre de têtes de bétail attaqué indique le nombre de parasites que la mère a pondus. Donc en plus des 3 rejetons, il faut ajouter la mère ponduse. Les membres du Gang ont donc affaire à 4 créatures.

Ces créatures dangereuses attendent patiemment au milieu du bois. Les PJ n'auront d'autre choix que d'aller à leur rencontre pour les tuer. Il faut intervenir très rapidement, avant que la mère ne pondre d'autres parasites. Le troupeau peut être infecté dans des proportions considérables en peu de temps. C'est là que la mission confiée à votre Gang est vicieuse. Ils sont responsables du seul stock de viande et de lait de Crimson Bay. Les PJ doivent agir vite.

Quand on a une dette en cours avec Gamblin' Joe Wallace, elle ne s'efface pas avec un simple coup de torchon. Faut y mettre ses tripes. Parfois littéralement...

TIQUE DE PRAIRIE (3)

Allure — 6

TRAITES

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4(A)	d4	d4	d4

Compétences — Combat d10, Discrétion d10, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	3 (+1 — Armure, -2 — Taille)

Armure +1 — les tiques de prairie sont recouvertes d'une épaisse carapace chitineuse.

Petit — les jets d'attaque qui prennent la tique pour cible subissent une pénalité de -2.

Point faible — la seule manière d'enlever une tique qui se trouve à l'intérieur d'un hôte est de verser un litre d'huile de castor dans la gorge de sa victime. Cette dernière doit faire un jet de Vigueur (-2) pour avaler le truc mais si elle y parvient, la tique sort du corps et peut facilement être écrasée.

Taille -2 — les tiques de prairie ont la taille d'un poing humain.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Crochets	d10	—

Notes : une tique de prairie qui parvient à toucher sa victime avec une Relance tire sa lèvre d'un coup sec et se glisse dans sa gorge. Chaque heure suivante, la victime doit faire un jet de fatigue. La mort signifie que la tique a suffisamment grossi pour jaillir de sa poitrine en une explosion sanglante.



REINE

Allure — 3

TRAITES

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6(A)	d6	d10	d8

Compétences — Combat d10, Perception d4, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	5 (+1 — Armure, -2 — Taille)

Armure +1 — la reine tique de prairie est recouverte d'une carapace solide.

Petit — les jets d'attaque qui prennent la reine pour cible subissent une pénalité de -2.

Taille -2 — une reine est à peu près de la taille d'un petit chien.

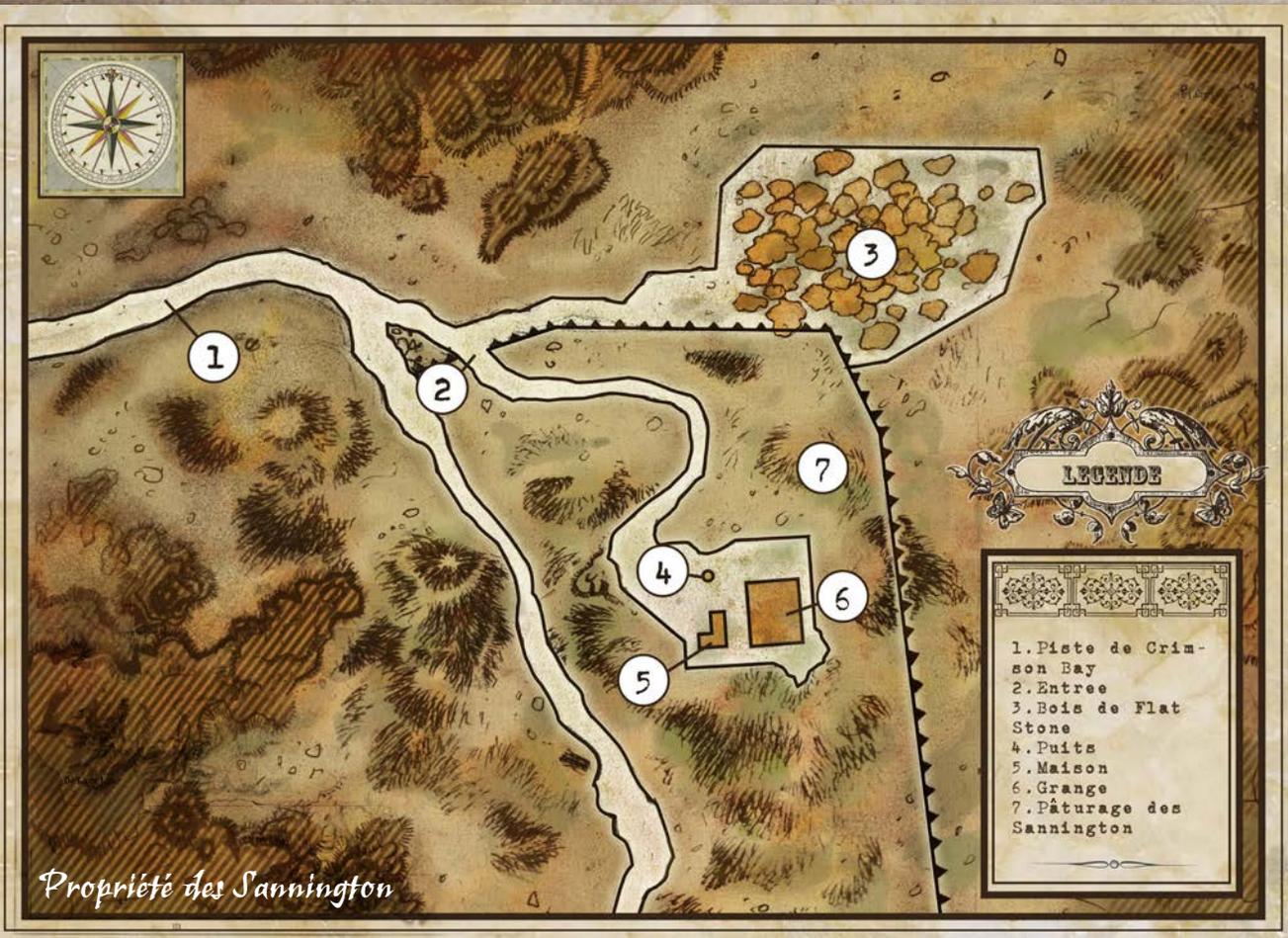
ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d10	d10+d8

Notes : sur une Relance, la reine parvient à saisir sa cible et inflige à chaque round des dégâts automatiquement (y compris le premier), et ce jusqu'à ce que sa victime s'échappe (on utilise les règles de l'empoignade).

Esprit de ruche. Voir page 312 du Livre de base.





1

DEADLANDS ★

Après l'affrontement, au moment de repartir en direction de Crimson Bay, vos PJ, sur un jet de Perception réussi, voient 3 hommes les observer depuis la colline qui fait face au bois. Ils reconnaissent la carriole pourrie des 3 cousins Sannington. Les cousins ont regardé agir les PJ depuis le début. Ils prennent un plaisir vicieux à regarder les PJ rentrer dans leur maison. Ils pensent néanmoins que personne ne pourra crocheter la serrure de la porte menant à l'escalier de la cave.

Il est possible que les membres du Gang, intrigués par le comportement des Sannington, décident de jeter un œil à l'intérieur de leur maison. La porte n'est pas fermée à clé. (voir la description de leur habitation dans le chapitre *Galerie de PNJ* en p.88). Si vos PJ crochètent la serrure de la porte conduisant à la cave (jet de Crochetage à -2) ils trouveront des traces de sang sur les murs, des chaînes d'entraves rouillées et quelques os. Certaines tâches de sang sont encore fraîches. Il n'y a aucun doute, les Sannington ont festoyé très récemment avec un invité qui n'est jamais reparti. Les cousins auront tout vu de cette intrusion, depuis la colline.

Lorsque vos PJ ont affronté et tué les créatures coupables de la mort des 3 têtes de bétails des cousins Sannington, ils peuvent retourner en ville annoncer la nouvelle à leur employeur, le Shérif Drent. Wallace, trop occupé par ses affaires, n'est pas en mesure de passer du temps avec eux.

★ TOURNÉE GÉNÉRALE

La nouvelle que des étrangers ont écarté un risque d'infection de Tique de prairie fait très vite le tour des saloons de la ville. Les PJ ont là l'occasion de se faire payer quelques tournées et de partager leurs verres avec des habitants admiratifs. Tom Jenkins, le sympathique Maréchal-ferrant, se montre généreux en rinçant copieusement le Gang, du moins tout ceux qui se trouvent au Gold Digger.

Et pour finir, comme convenu, Drent leur distribue une étoile d'adjoint intérimaire.

Wallace propose, pour les membres du Gang qui le souhaitent, de leur fournir de nouvelles identités. Si certains d'entre eux sont recherchés, le maire de Crimson Bay leur offre une chance de passer entre les mailles du filet.

Note : La fulgurante réussite des PJ va éclairer la lanterne du Shérif Drent. Conscient que Wallace n'arrivera jamais à obtenir le terrain de la communauté des anciens esclaves par la négociations, il a déjà mis sur

piéd un plan. Il le mettra à exécution pendant le tournoi de poker. Mais l'arrivée du Gang, son efficacité et la dette qui relie ses membres à Wallace pourrait mettre en échec les ambitions du Shérif (voir le chapitre *Galerie de PNJ*, p.88). Il va donc décider d'occuper les membres du Gang. Absorbés par une mission de premier ordre, ils ne pourront pas interférer dans son plan. Le Shérif Drent va donc ordonner un meurtre, dans des conditions qui rendront l'enquête impossible à mener à son terme.

Ce scénario plonge le Gang dans une enquête dans le seul but de laisser les mains libres au Shérif alors qu'il met en route son plan. Cette enquête a un double objectif : familiariser le Gang avec Crimson Bay et ses habitants en les plongeant dans ses rues, et ménager une pause dans une campagne riche en action. C'est enfin l'occasion pour le Gang de mieux se connaître : en effet, l'enquête est suffisamment souple pour permettre de placer des interludes, ou pour laisser la place à des échanges en roleplay entre les PJ qui ne se connaissaient probablement pas auparavant.

LE GANG DANS LE CRIMSON POST !

Après ce coup d'éclat, les frères Newcombe sollicitent les membres du Gang pour une photographie et une interview. Si ton Gang aime le roleplay, n'hésite pas à jouer la scène à fond en procédant en jeu à l'interview... les joueurs n'en seront que plus surpris par l'interview remaniée par les frères Newcombe dans le *Crimson Post* qui paraîtra dans quelques jours !

PRIMES

À la fin de chaque chapitre, n'oublie pas de donner leurs Primes à ton Gang, ils pourraient t'en vouloir !

+1 point pour l'ensemble du chapitre.

+1 point pour le PJ tuant la mère pondeuse.

OUT FOR JUSTICE - AVENTURE OPTIONNELLE -

Si les membres du Gang décident de rapporter ce qu'ils ont découvert chez les cousins Sannington au Shérif Drent, celui-ci reste circospect. Il sait que ces trois énerguèmes sont timbrés, mais ils sont aussi utiles. Il en réfère au maire Wallace. Une réunion est organisée dans le plus grand secret, à son domicile. Les membres du Gang sont conviés.

Dans un premier temps, il est décidé d'obtenir des preuves de ce qu'ont avancé les PJ. Ensuite, Wallace et Drent, ne pouvant supporter d'avoir ces dégénérés comme concitoyens, décident d'organiser une expédition armée pour les capturer et les juger.

Voyant arriver ce cortège de justiciers emmené par Wallace en personne, sur leur propriété, les Sannington se barricadent dans leur maison, et ne laissent d'autre solution à la milice que de commencer un siège. Après quelques tentatives infructueuses de négociations, ils déclenchent eux-mêmes une fusillade, et devraient finir par être abattus. Wallace fait alors raser la maison, et installe à la tête de l'exploitation bovine trois employés provenant de la manufacture.

Cette aventure parallèle n'est pas indispensable au déroulement de la campagne. Si elle n'a pas lieu, les Sannington restent des PNJ discrets. Néanmoins, elle permet d'étoffer le background de la ville et de plusieurs PNJ importants. C'est également l'occasion pour les membres du Gang de plonger dans l'ambiance de la communauté, de s'intégrer et de vivre une situation délicate supplémentaire.

Si cette scène est jouée, il est primordial que les membres du Gang fassent partie de l'expédition menée par Wallace et Drent et qu'ils soient mis à contribution tout au long des événements. Faire partie de cette expédition punitive ne sera pas une partie de plaisir (voir les profils des frères Sannington p.97), mais si tout se passe bien, elle sonnera le glas des 3 cousins Sannington.

PRIMES SUPPLÉMENTAIRES

+1 point pour la participation à l'expédition punitive.

+1 point pour chaque cousin Sannington abattu par un PJ dans le cadre de cette aventure.



PÉRILS



Où le Gang rencontre le destin de la ville de Crimson Bay !

DIVERSION

Ce scénario peut se dérouler sans aucune scène d'action, laissant pour une fois respirer les PJ. Si vous craignez cependant que l'absence d'action soit un problème, il est facile d'insérer des scènes plus « rugueuses », comme une rixe que les PJ doivent arrêter, ou un face à face musclé avec des hommes de main de Chinatown (qui peut ensuite être désamorcé comme étant un malentendu, les PJ étant nouveaux en ville), voire le passé d'un des PJ peut le rattraper en la personne d'un PNJ qui le pourchasse ou avec qui il est en compte.

LES AFFAIRES REPRENENT

Les membres du Gang sont désormais adjoints du Shérif. Une fois assermentés, ils dépendent de Drent et dans certaines circonstances de Wallace. Le maire a un pouvoir exécutif et peut choisir de commander aux Shérif et à ses adjoints quand il le désire. Mais c'est un aspect du

ET SI LES PJ NE VEULENT PAS ?

Les PJ qui ne souhaitent pas devenir adjoints, pour des raisons de background, ne seront pas pour autant écartés par le Shérif Drent.

Celui-ci accepte leur décision, même s'il se montre sarcastique sur ce choix. Il n'est pas homme à accepter les refus facilement. Néanmoins, ces PJ peuvent participer à l'enquête que vont mener les joueurs. Drent n'y voit ni n'émet aucune objection. Le but de cette enquête est de tenir les membres du Gang les plus éloignés possible de l'organisation du tournoi de poker et de sa protection. C'est la seule raison pour laquelle Drent ne s'offusque pas. Sinon, refuser une offre comme la sienne l'aurait conduit, en temps normal, à une réaction plus virulente.



métier qui ne plaît pas particulièrement à Wallace, qui préfère se reposer sur Drent, qu'il juge compétent. Wallace ne se privera pas pour utiliser ce pouvoir pour gérer une situation de crise, ou pour affronter des problèmes particuliers dont il pense qu'il serait légitime qu'il intervienne directement. Shane et Cabott, même si rien ne l'indique sur leur étoile, sont également au-dessus des PJ dans la hiérarchie. Ils sont les hommes de confiance de Drent et ses plus proches collaborateurs.

Les membres du Gang peuvent se rendre au bureau du Shérif quand ils le souhaitent, et profiter des installations. L'étoile agrafée sur leur poitrine ne leur apportera aucune notoriété auprès de la population, car les hommes du Shérif sont très craints en ville. Les habitants se méfieront des PJ.

Exemple : un (ou plusieurs) PJ est au Red Bear. Il ne désirait rien de plus que boire un verre tranquillement et attendre de voir si une table pouvait l'accueillir pour une partie de poker. Malheureusement, trois clients fortement avinés commencent à se lancer des menaces. La partie qu'ils ont en cours s'achève, les cartes et les pions sont jetés au sol, deux d'entre eux se lèvent et commencent à se battre furieusement. Lorsqu'ils aperçoivent l'adjoint qui regarde la scène, ils s'arrêtent net. Ils font profil bas et expliquent que finalement leur différend est minime.

Ce retournement de situation s'explique facilement. Liston, le patron du Red Bear, décrit laconiquement la façon dont d'autres adjoints auraient réglé le problème. À grand coup de bottes, de baffes et voire d'humiliation

pour finir (uriner sur l'un des fauteurs de trouble groggy par exemple). Les deux bagarreurs auraient fini la nuit en cellule. Si Shane avait été présent, il en aurait dérouillé un tellement fort qu'il lui aurait changé les traits du visage.

Voilà comment sont perçus les hommes du Shérif Drent. Ce qui explique qu'en dehors d'une petite baston entre joueurs éméchés de temps en temps, Crimson Bay est une ville où les gens ne font pas de vague. Il se passe, certes, beaucoup de choses à Chinatown, mais cela ne sort jamais de Chinatown. Bien que le repaire des Chinois de Crimson Bay soit un quartier de la ville, c'est une « petite ville » à part entière, avec ses lieux principaux, ses règles et ses personnages majeurs.

Quelques jours ont passé depuis leur « chasse aux monstres », et leur interview des frères Newcombe est publiée dans le *Crimson Post* (avec la photo du Gang) quand les membres du Gang sont mis à nouveau à contribution.

Avant de passer à la suite, c'est le moment de surprendre le Gang et de leur demander de lire l'article « L'infection de Tiques des prairies repoussée par les nouveaux adjoints au Shérif », en leur tendant un exemplaire de l'aide de jeu intitulée *Crimson Post n°2* (que vous pouvez télécharger sur le site www.black-book-editions.fr pour l'imprimer si vous ne l'avez pas déjà en tant que participant aux crowdfunding de *Stone Cold Dead*).

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR : LA VÉRITÉ

Les PJ sont les victimes du plan échafaudé par le Shérif Drent. Craignant de les voir mettre leur nez dans ses affaires, il préfère les voir occupés. Drent ne sait pas réellement si les PJ pourraient se ranger de son côté, s'ils sont fidèles à Wallace. Cette inconnue le contrarie. Et il n'a pas le temps de les tester. Le tournoi approche. Pour mettre à exécution son plan, tout doit être réglé comme du papier à musique. Le corps retrouvé dans la ruelle est celui d'un voyageur malchanceux. Arrivé à Crimson Bay le matin par une diligence en provenance de Portland, l'homme devait passer la journée en ville et repartir le lendemain matin par une nouvelle diligence. Les hommes de Drent, chapeautés par l'inévitable Shane, l'ont repéré et suivi toute la journée. Shane et deux hommes ont bu de nombreux verres avec lui au Red Bear. N'ayant pas réservé de chambre pour attendre le premier transport du lendemain, l'homme décida de passer la nuit à boire au Red Bear. Shane et ses adjoints le laissèrent vers 3 heures du matin. Liston décida de fermer vers 4 heures. Il mit le voyageur à la porte, sans lui demander son reste. Shane et deux hommes, tous 3 cagoulés, suivirent le voyageur qui eu la mauvaise idée de tituber en direction du nord de Crimson Bay. Partis dans les petites ruelles, les agresseurs n'eurent pas trop de problèmes pour commettre leur crime dans le calme et l'obscurité de la nuit sans étoile. La victime fut frappée à mort par les trois adjoints. La mise en scène destinée à orienter l'enquête sur un crime crapuleux est sommaire mais efficace. Poche vidée, manteau volé, abandon du corps dans une ruelle... Personne n'a vu ce meurtre. Il n'y a aucun témoin. Ils abandonnèrent le cadavre derrière le White Tiger, en plein cœur de Chinatown, pour plusieurs raisons. Un, Drent pense qu'en agissant ainsi, il brouille bien les cartes. Le White Tiger est un endroit connu pour ses rixes. La politique laxiste de M. Shou sur le filtrage de la clientèle en est la principale cause. Deux, mener une enquête à Chinatown est impossible. Les habitants ne parlent pas, sans oublier que là-bas, le mot « témoin » n'existe même pas. Trois, Drent déteste M. Shou. Laisser le cadavre derrière son bordel ne lui fera certainement pas une mauvaise publicité, mais c'est un moyen de rappeler que cet établissement est un bouge. Drent cultive ainsi son paradoxe. Il est froid, calculateur et violent. Mais il est animé par un certain code de l'honneur. Il ne supporte pas les violences faites aux femmes, et M. Shou est célèbre pour ses passages à tabac sur ses employées qui ont le malheur de le contrarier, ou de contrarier un client.

En agissant ainsi, Drent envoie les PJ dans les méandres d'une enquête qu'ils n'arriveront jamais à élucider. Veillez à ce qu'ils puissent avancer jusqu'à Liston. Ensuite, c'est comme si ce voyageur sans nom se volatilisait. Tout cela doit leur prendre du temps.

Remarque : Liston se montra pressé de fermer pour une raison toute simple. Il partait aux aurores pour une expédition de chasse à l'ours en solitaire de plusieurs jours. Le Red Bear sera donc fermé quelques jours, empêchant les personnages joueurs d'interroger le dernier homme à avoir vu la victime vivante.

Au petit matin, les PJ sont réveillés par Cabott. Drent veut les voir dans 5 minutes, dans le quartier Nord de la ville, derrière le White Tiger.

Sur place, les PJ sont accueillis par Drent. Une vingtaine de badauds regardent tous dans la même direction. Derrière l'établissement, court une ruelle étroite et obscure, longue de 10 mètres. L'endroit est boueux et sale. La porte de service du bordel donne sur cette ruelle. Les débris de plusieurs commerçants s'entassent ici. Deux adjoints du Shérif sont postés à l'entrée de ce passage.

Le corps sans vie d'un homme a été retrouvé ce matin, à 7h, par un employé du White Tiger qui sortait les ordures de la veille. Le corps est enfoncé dans la boue épaisse qui recouvre le sol de cette voie. Il est allongé face contre terre, à peu près au milieu du chemin. Il n'a pas encore été identifié. Son corps, à première vue, ne comporte pas d'impact de balle provenant d'une arme à feu.

Drent s'éloigne de la scène de crime, qui attire de plus en plus de monde, et demande aux PJ de le rejoindre. Les curieux sont des habitants et travailleurs de Chinatown. Les PJ ne remarquent aucun Blanc, excepté les hommes du Shérif, qui sécurisent la zone et empêchent les passants d'approcher de la scène de crime.

Drent explique discrètement aux PJ qu'à l'approche du tournoi de poker, il a besoin de tous ses hommes sur « le pied de guerre ». Un crime comme celui-ci, sans aucun doute crapuleux, peut avoir de très graves répercussions sur le déroulement des événements. Les habitants ou voyageurs de passage à Crimson Bay ne doivent en aucun cas s'imaginer qu'une telle barbarie est tolérée. Drent avoue aux membres du Gang qu'il a été impressionné par la vitesse à laquelle ils ont réglé l'histoire du bétail des cousins Sannington. C'est pour cette raison qu'il désire qu'ils s'occupent personnellement de retrouver le coupable de ce meurtre odieux. Ainsi les PJ se voient confier une enquête de la plus haute importance. La réputation de la ville, du bureau du Shérif et, dans une moindre mesure, leurs réputations personnelles sont en jeu.

Drent affiche à ce moment-là une certaine confiance dans les PJ. Une confiance toute feinte, évidemment...

La scène du crime

L'homme est étendu sur le ventre. Son corps se trouve pile au milieu de la ruelle, à distance égale de l'entrée Est et l'entrée Ouest. Une boue très épaisse emprisonne le corps jusqu'à sa moitié. L'homme est âgé d'environ 20-25 ans. Il est brun, solidement charpenté. Il est vêtu d'une chemise rouge raffinée, d'un pantalon noir neuf et de vieilles bottes crasses. En sortant le cadavre de son cercueil de boue, les PJ constatent qu'il a le visage complètement tuméfié. Ses deux arcades sont ouvertes, son œil gauche a triplé de volume, ses dents de devant ont toutes sautées. Sa joue gauche est fendue, comme usée par une trop forte série de coups. À première vue, ce pauvre type a été tabassé à mort. Il n'a aucun papier sur lui bien entendu : nous sommes dans l'Ouest !

L'ENQUÊTE

Les membres du Gang vont certainement demander à interroger l'employé qui a trouvé le corps. Il s'appelle Chan. Il ne parle pas anglais. Il est terrifié à la simple idée d'adresser la parole aux membres du Gang. Quel que soit l'endroit choisi par les PJ pour mener leur interrogatoire, M. Shou, propriétaire du White Tiger, s'invitera dans la conversation, et proposera même son aide pour traduire avec soin les mots de son employé.

En substance, Chan n'a rien vu, rien entendu. Il ne connaît pas non plus l'identité de la victime. La façon dont il parle donne penser aux PJ que Chan dit la vérité. Il a juste trouvé le corps dans cet état. M. Shou reste agréable et poli avec les PJ. Il aimerait que cet « incident » ne s'ébruite pas, afin de ne pas nuire à l'image de son commerce. M. Shou ne fuit pas les questions des PJ, et se prête au jeu de l'interrogatoire calmement, sans pression. Il joue la carte du brave citoyen, ravi d'aider les représentants de l'ordre. Il ne sait rien. Tous les jets de Perception des PJ le confirmeront, M. Shou dit la vérité. Sur ce sujet du moins.

M. Shou est bien trop poli pour être honnête. Mais ce n'est pas lui, ni l'un de ses hommes qui a commandité ce meurtre. Il n'apprécie pas qu'un cadavre ait été abandonné près de son établissement, et espère que les PJ attraperont le responsable. Les alibis de Chan et M. Shou sont solides. Plusieurs témoins peuvent confirmer qu'ils étaient au White Tiger toute la nuit.

Les membres du Gang vont se frotter à la solidarité et au mutisme des habitants de Chinatown. Feignant l'incompréhension, les membres de la communauté chinoise préfèrent rester dans leur coin. Ils ne parlent pas anglais, et ne font aucun effort. Ils se reposent sur leur leader pour interagir avec les autres. Les PJ vont plonger dans un univers aux règles profondément différentes, où personne ne souhaite les aider. Personne n'a rien vu, et pourtant personne ne ment.

M. Shou demande à trois de ses hommes de mener une enquête en parallèle de celle des PJ. Les PJ seront

LING, LAM

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d8	d6

Compétences — Combat d8, Discrétion d4, Intimidation, d8, Perception d6, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Arts Martiaux — les adversaires au corps-à-corps ne bénéficient jamais du bonus d'attaque à plusieurs.

Arme	Combat	Dégâts
Arts martiaux	d8	d8

BOLO DIT « LE BOUCHER »



Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d10	d8

Compétences — Combat d10, Discrétion d6, Intimidation, d8, Perception d8, Tripes d6+1

Trempe — 2

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	6

ATTAQUE

Kung fu supérieur (Wing chun) — Peut faire une attaque supplémentaire gratuite tant qu'il combat à mains nues.

Arts Martiaux — les adversaires au corps-à-corps ne bénéficient jamais du bonus d'attaque à plusieurs.

Armes	Combat	Dégâts
Wing chun	d10/d10	d10+2

CHI

Points de pouvoir	20		
Armure	d8	2 PP	3(1/rd)
+2 en Armure (+4 avec une Relance)			
Aug. / Dim. de Trait	d6	2 PP	3(1/rd)
+/-1 dé dans un Trait (+/-2 avec une Relance)			
Frappe	d8	2 PP	3(1/rd)
+2 aux dégâts d'une arme (+4 avec une Relance)			

PÉRILS



donc souvent confrontés à la présence de ces types, qui rôdent autour du crime et dans le quartier. Ils n'obtiendront pas plus de résultats. M. Shou est le grand patron de Chinatown. Il voit d'un très mauvais œil cette histoire de meurtre. S'il trouve un coupable, le pauvre type finira dans l'enceinte des porcs, au nord de la ville. C'est comme ça que les problèmes se règlent ici.

Les 3 enquêteurs embauchés par M. Shou sont Ling, Lam et Bolo dit « le boucher », un des hommes de sa garde rapprochée.

Si les membres du Gang veulent faire procéder à une autopsie sur le corps de la victime, ils peuvent s'adresser au Docteur Lightgow. Lightgow sera tout content de rendre service. Il espère amener sa pierre à l'édifice de cette enquête. Son examen clinique l'amènera à la conclusion que la victime a succombé à une série de coups violents portés au visage et dans l'abdomen, entraînant une hémorragie interne fatale. Plusieurs côtes sont cassées, la rate et le foie ont éclaté. Des traces autour de sa bouche révèlent que le ou les coupables l'ont bâillonné.

NOTE AU MARSHAL

Cette enquête a pour but d'occuper l'esprit des membres du Gang. N'hésitez pas à étirer le temps, à pousser les joueurs dans une direction, puis une autre... Le but n'est pas de les manipuler gratuitement, mais de construire les éléments d'ambiances qui amèneront le drame déclencheur de l'axe dramatique principal de la campagne.

L'enquête des PJ doit se dérouler sur plusieurs jours. Le tournoi de poker commence bientôt. Ils doivent être occupés jusqu'au braquage du butin. Puisez dans les chapitres consacrés à la description de la ville pour alimenter le parcours du Gang, comme dans les aventures bac-à-sable (dans l'Ouest, on dit « *sandbox* »).

Cela étant, Drent fait surveiller les membres du Gang par ses hommes. Les adjoints ne se prêtent pas à une surveillance discrète. Ils patrouillent dans les rues de Crimson Bay et observent les PJ. Ils vont même parfois leur demander s'ils ont besoin d'aide. Il n'y a que 4 hommes dans la confiance (Drent, Shane et deux adjoints). Les adjoints s'adressant aux PJ ne sont pas forcément dans le secret. Drent n'hésite pas lui-même à rencontrer les PJ au détour d'une ruelle pour leur demander un rapport. De cette manière, il est difficile pour les PJ de se sentir espionnés. Drent contrôle l'avancée de leur enquête et se garde le droit d'intervenir si par malheur les membres du Gang allaient trop loin.

Pour remonter la piste qui a conduit cet homme à mourir tabassé dans une ruelle sombre du quartier chinois de Crimson Bay, les membres du Gang vont devoir interroger le plus de monde possible avec l'espoir que quelqu'un le reconnaisse. Ils peuvent s'adresser aux frères Newcombe pour obtenir un portrait de la victime. Josh est un talentueux dessinateur, et acceptera, pour les besoins d'une enquête officielle, de prêter sa plume aux PJ. Il peut également faire une photographie du visage du cadavre, et fournir une copie aux membres du Gang une fois la prise de vue développée.

Si les PJ pensent à faire cela, ils bénéficient d'un bonus de +2 à tous leurs tests d'interactions sociales avec les habitants de Crimson Bay pour évoquer la victime.

Porte à porte

Dans le tumulte quotidien de Crimson Bay, la meilleure option des PJ est la technique du « porte à porte ». La victime n'est apparemment pas un habitant de la ville. Pour remonter sa trace, il suffit de trouver son point de départ. S'ils ne le déduisent pas eux-mêmes, un jet de Réseaux réussi les conduit au relais routier Jones. La station de transport par diligence et relais du Pony Express se présente comme la porte d'entrée parfaite pour ce mystérieux étranger. Lorsqu'ils se présentent à Mike Jones, les PJ ne mettront pas longtemps à comprendre qu'ils ont en face d'eux un professionnel. Jones est très occupé. Il classe des papiers, range du courrier, etc. Son baraquement ne mesure qu'une quinzaine de mètres carré. Jones se tient derrière un comptoir, les yeux rivés sur des documents. Un petit coffre à combinaison est placé derrière lui. Jones n'est pas imposant, ni même charismatique. Il a une allure de bureaucrate. Mais un bureaucrate portant à la cuisse un Peacemaker 45 chromé. Il distribue les coups de tampons à toute vitesse, et ne lève pas les yeux pour parler aux membres du Gang qui l'interrogent. Suivant la description que lui feront les membres du Gang, ou le coup d'œil furtif que Jones jette au portrait robot dessiné par Josh Newcombe, sa réponse sera identique : cet homme est arrivé hier matin par la diligence de 11h30 en provenance de Portland.

Jones est le seul en ville à pouvoir donner cette information aux PJ. Il a une excellente mémoire, et sa rigueur lui fait tenir des registres quotidiens. Il ne refusera pas de chercher dans son registre le nom de cet inconnu, mais fait expressément comprendre aux PJ qu'il n'aime pas perdre son temps.

La victime s'appelle Al Burden. Il se rendait à Shan Fan. Les raisons de son voyage sont inconnues. Mike Jones tente d'écourter au maximum la conversation avec les PJ. Sur un jet de Persuasion réussi, ils parviennent à le convaincre d'en dire un peu plus. Burden a pris le temps de discuter quelques secondes avec Jones. Il lui raconta qu'il descendait à Shan Fan pour affaire, et qu'il comptait passer la soirée en ville. Il n'aimait pas les longs voyages et se plaisait à prendre le temps de s'amé-

nager des arrêts sur ses itinéraires. Il comptait prendre une chambre d'hôtel, et avait réservé une place dans la diligence de midi le lendemain. Jones l'envoya au Washington. Burden partit, et Jones ne le reverrait plus.

An Washington

Les PJ trouvent le couple Jansen à l'accueil de leur établissement. M. et Mme Jansen confirment que Burden est passé par le Washington, et qu'il venait du relais routier de Mike Jones. Il se renseigne sur les tarifs des chambres. Calme, souriant, mais il ne réserva pas. Il prit le temps de boire quelques bières, puis partit. Il affirma qu'il reviendrait certainement plus tard pour prendre une chambre. Les Jansen décrivent quelqu'un de très poli, un homme de bonne famille, sans aucun doute. Burden portait un beau chapeau noir, certainement un chapeau fait sur mesure. Ses vêtements n'étaient pas ceux d'un cowboy, d'un ouvrier ou d'un vulgaire vagabond. Mme Jansen parle d'un homme élégant et distingué. Les Jansen ne revirent jamais Burden.

Le tour des bouges

Les membres du Gang vont devoir déambuler au gré de leur chance. Personne ne semble avoir vu Burden dans les rues de Crimson Bay. Ou alors personne ne veut réellement prendre le temps de répondre. La ville grouille d'une activité frénétique. Les carrioles et les diligences naviguent sans cesse. Les ouvriers de construction ne communiquent qu'au moyen de cris sourds et d'interjections. Le cœur de la ville bat à tout rompre. Au milieu de cette faune, les PJ rencontreront beaucoup de difficultés. Les habitants de Crimson Bay sont occupés à faire grandir la cité. Et cette cité se prépare à accueillir un tournoi de poker très prisé.

Si les PJ désirent passer du temps avec le maire Gamblin' Joe Wallace, ils devront se contenter de quelques minutes, les soirs et au comptoir du Gold Digger. Wallace est toujours très occupé, entre ses affaires et l'organisation du tournoi de poker. Ils n'auront jamais le temps de s'installer dans une discussion avec lui. Une obligation l'amènera toujours à quitter les lieux (rendez-vous, travail, réunion à la manufacture, entretien avec le banquier...).

C'est en visitant les établissements de joie que les PJ trouveront de nouvelles réponses. Et plus précisément le London. Mademoiselle Worthington, tenancière et gérante du London, n'apprécie pas que des adjoints du Shérif s'introduisent dans son commerce pour mener une enquête. Les PJ nuiront à l'ambiance feutrée de la maison close. Pour éviter toutes sortes de désagréments à sa clientèle, Mademoiselle Worthington acceptera de recevoir les PJ dans son bureau. Ne souhaitant pas entraver la bonne marche de l'investigation, elle se montrera coopérative.

Elle répond favorablement à la description qui lui est faite de Burden (ou reconnaît l'homme sur le portrait

dessiné par Josh Newcombe – si les PJ ne sont pas passés voir Josh, Mademoiselle Worthington leur indique que le frère Newcombe dessine de très bons portraits susceptibles de les aider dans leur enquête). Burden s'est présenté à l'ouverture (17h) et a sollicité une fille. Attentionné et distingué, Burden représentait en tout point le client idéal (selon elle). Il régla la passe comptant, commanda plusieurs verres d'un très bon whisky et la fille qu'il choisit fut traitée avec beaucoup d'attention et reçut tous les égards dus à une dame. Elle déplore que de tels actes de barbaries soient perpétrés. Elle n'est pas certaine, mais lorsque Burden est parti, il a demandé au portier quel établissement était idéal pour le poker. Le portier, Jack Farrely, répondra qu'il ne se souvient pas quel conseil il donna ce jour-là à Burden.

Les hommes officiant dans les tripots crasseux des ruelles nord sont formels, ils n'ont pas accueilli Burden. Personne ne l'a vu au Washington, ni au Gold Digger. Après plusieurs jours de fermeture, le Red Bear ouvre à nouveau ses portes. Il est normal de trouver suspicieux qu'un établissement connu pour ses parties de poker ait fermé le lendemain du meurtre d'un voyageur inconnu, dans une ruelle du nord de la ville. Ce n'est pourtant qu'une pure coïncidence. Nombreuses sont les personnes qui connaissent les penchants de Jeff Liston pour la chasse à l'ours. Il vit cette activité comme une obsession. John Coffin, le commerçant et Jenkins le maréchal-ferrant, ses deux plus proches amis, peuvent en témoigner. Si les PJ se montrent durs avec Liston, il en parlera autour de lui. Coffin et Jenkins se porteront garant pour lui. Cette situation offre un imbroglio intéressant. Liston apparaît comme un coupable idéal, et l'absence totale d'empreinte, de preuve et de témoins plaident pour un coup parfait.

Mais Liston est véritablement innocent. Il est victime d'un mauvais timing. Sa partie de chasse était prévue depuis longtemps. Coffin le confirmera, rapportant que Liston lui acheta des articles il y a plusieurs semaines de ça.

Liston, quel que soit les techniques utilisées par les membres du Gang, reconnaît qu'il a vu Burden au Red Bear la nuit avant son meurtre. Il a passé une partie de la soirée à jouer aux cartes, contre plusieurs adversaires, Keith Rim (un ouvrier), John Lowry (un assureur) et Shane. Shane a quitté les lieux vers 3 heures du matin. Plusieurs adjoints confirment qu'il est rentré au bureau du Shérif vers cette heure. Il a passé la nuit dans la réserve de derrière, sur un canapé. Vers 4 heures du matin, Liston commença à ranger et nettoyer son saloon, et dirigea Burden vers la sortie. Burden était bien saoul et avançait avec peine. Il laissa un gros pourboire à Liston (10 \$), puis partit, le sourire aux lèvres, en direction du centre de Crimson Bay. L'homme était courtois, aimable et n'avait pas l'alcool mauvais, bien au contraire. Il perdit plusieurs parties sans s'offusquer, et régla plusieurs tournées. Liston ferma les portes du Red Bear et alla se coucher. Il jure que c'est la dernière fois qu'il a vu Burden. Il était bourré mais bien vivant.

BIENVENUE AU
Grand tournoi de POKER
DE
Crimson Bay
QUI SE TIENDRA AU
Gold Digger

INSCRIPTION \$25

★ RECOMPENSE POUR
LE VAINQUEUR : \$15 000 ★

25 TABLES
3 JOURS DE COMPETITION
SECURITE ASSUREE

Le maire de Crimson Bay

Gamblin' Joe Wallace

sons closes sont sur le pied de guerre. Wallace s'occupe personnellement de visiter tous les commerçants de la ville. Il fait passer son message : tout doit être parfait pour accueillir les visiteurs. Il place beaucoup d'espoirs dans cet évènement. Une banderole est tendue entre le Gold Digger et le bâtiment qui lui fait face sur la grande rue. On peut y lire « *Bienvenue à Crimson Bay. Bonne chance aux joueurs* ».

Profitez de l'emballement de la ville pour apporter une plus grande confusion à l'esprit des PJ. Il leur sera très difficile d'amasser des preuves, et d'avancer dans cette ambiance. Même Wallace semble se désintéresser de l'affaire. Le maire tend entièrement vers son objectif : faire la meilleure publicité possible de sa ville. Il prête une attention particulière aux moindres détails. Il parvient à s'occuper de plusieurs dossiers simultanément. En plus de l'organisation de son tournoi, Wallace gère sa manufacture et les divers chantiers de construction et d'aménagement en cours à Crimson Bay. La gare ne voit pour l'instant que deux trains par jour. Un en provenance de Portland à 12h00. L'autre train vient de Shan Fan et arrive en gare à 15h30. L'un de ses objectifs majeurs est d'améliorer son rendement.

De son côté, le Shérif Drent organise une réunion pour ses adjoints dans son bureau, réunion à laquelle les PJ doivent assister. Tous les hommes de loi de la ville sont concernés. Drent prévient qu'il veut des hommes concentrés, attentifs et à l'écoute. Lors de son discours, le charisme de l'homme frappe toutes les personnes présentes dans la pièce. Drent parle sur un ton calme, détache chaque syllabe, et balaie l'audience de son regard pénétrant. Il sait comment attirer l'attention, et comment la retenir. Il explique que le maire Wallace a de grandes attentes sur les retombées du tournoi, qu'il espère positives. Drent capte aussi l'intérêt de ses hommes, en expliquant que si la ville continue son essor, tout le monde pourra en retirer un bénéfice. Le gâteau a de belles parts à offrir. Après les avoir remontés à bloc, Drent demande aux PJ de rester avec lui dans le bureau, il désire leur parler seul à seul. Seul Shane reste aux côtés du Shérif, quand tous les autres adjoints retournent patrouiller dans les rues de Crimson Bay.

Le Shérif demande aux PJ de continuer à mener leur enquête, le plus discrètement possible. Il souhaite que les nouveaux arrivants n'entendent pas parler de ce meurtre. Si Crimson Bay pouvait continuer à véhiculer sa réputation de ville sans histoire...

DEUX JOURS AVANT LE TOURNOI

Les joueurs de poker commencent à arriver à Crimson Bay par dizaines. Ils arrivent par le train, en diligence ou à cheval. Le tournoi n'est ouvert qu'aux 125 premiers inscrits. Les hôtels se remplissent, les employées des mai-

PRIMES

+1 point pour arriver jusqu'à Liston
et obtenir sa version des faits.



LA MAIN FROIDE

Alors que les membres du Gang pataugent dans cette enquête sans coupables apparents, le tournoi de poker organisé par Gamblin' Joe Wallace commence au Gold Digger.

LE TOURNOI

Le tournoi est ouvert à 125 joueurs. L'inscription est de 25 \$ et 25 tables sont allouées aux parties. La grande finale aura lieu le troisième jour, et opposera les 5 meilleurs joueurs.

Les 125 inscrits, plus tous les habitants curieux d'assister aux joutes passionnées tournées vers la récompense de 15 000 \$, assistent au discours de lancement prononcé par Wallace sur la scène du Digger. L'émotion se lit dans ses yeux, et habite sa voix au moment où il déclare le tournoi ouvert. Sous les sifflets, les cris de la foule et le regard acéré du Shérif Drent.

Les 25 tables réservées aux parties par Slim Jim accueillent le premier tour de la compétition. Si vos PJ se renseignent, la rumeur annonce que Ace Plinkett, Sam « Royal » Bernstein et André De Fonte-Ville sont présents et sont annoncés comme les trois favoris. Bernstein part avec une longueur d'avance. Il a déjà gagné le tournoi de Shan Fan et celui organisé au Rockson House de Portland. Deux tournois majeurs et très bien dotés. Wallace, en alignant un pactole de 15 000 \$ frappe fort. Ce qui explique la présence de professionnels de ce calibre. Plusieurs joueurs professionnels, aux réputations moins flatteuses, ont également fait le déplacement.

Deux hommes en complets noirs, chapeaux melons et fines moustaches sont postés en haut des marches menant aux chambres. Ils scrutent la salle. Ce sont 2 hucksters embauchés par Drent et Wallace. Ils ont pour mission de regarder les parties, pour détecter les tricheurs éventuels, les chamanes et les hucksters. Ces derniers sont interdits par le règlement, comme dans tous les tournois d'importance. Les deux hucksters se nomment Irya Davis et Solomon Boyle, et ils sont armés. Ils portent au ceinturon un Peacemaker .45. Les parties vont s'étaler sur 3 jours. 5 hommes de Drent se relaieront pour assurer la sécurité du Gold Digger.

Si vos PJ désirent passer du temps au Digger le soir de lancement du tournoi, ils auront l'occasion de croiser plusieurs personnages importants de la ville. Le maréchal-ferrant Tom Jenkins, comme à son habitude, dépensera beaucoup de dollars en tournées. Slim Jim lui demandera plusieurs fois de ne pas parler trop fort, pour laisser les joueurs se concentrer. Le Gold Digger ne se transformera pas en cathédrale pour autant, mais les parties au couteau qui vont s'y livrer nécessitent un minimum de calme. Autant qu'un saloon peut en don-

ner. L'entrepreneur de pompes funèbres, M. Brims, le Docteur Lightgow et John Coffin passeront par le Digger pour assister aux premières parties.

Cette soirée d'ouverture se finit dans le calme vers les 3 heures du matin. Aucun incident n'est à signaler. Les favoris se sont qualifiés facilement. André De Fonte-Ville et Bernstein regagnent leurs chambres réservées au Digger. Plinkett traverse la rue et se rend au Washington, pour y passer la nuit. Les autres joueurs, sous l'escorte discrète mais bien réelle des hommes du Shérif, se dispersent dans les rues de Crimson Bay. Jeff Liston, le patron du Red Bear, a fait tourné l'information selon laquelle il restera ouvert jusqu'au petit matin. Tous les soiffards et noctambules décidés à se saouler verront leur désir comblés par Liston et ses dangereux alambiques.

Le tournoi reprend le lendemain, toujours au Gold Digger, à 14h30 précises. Tous les perdants de la veille ont été raccompagnés jusqu'au aux limites de la ville par les adjoints. Une clause prévoit à l'inscription que les perdants n'ont l'autorisation de ne passer qu'une seule nuit dans la ville hôte. En fonctionnant ainsi, Drent minimise les risques de voir des pistoleros en reconnaissance passer à l'acte le lendemain, ou d'assister à de furieux règlements de comptes entre joueurs mauvais perdants.

La journée se déroule dans le calme, les parties s'enchaînent, jusqu'à la séance de soirée qui commence à 20h00.

Alors que les membres du Gang sont toujours attachés à l'affaire du meurtre de Al Burden, les parties se succèdent à un bon rythme dans l'enceinte du Gold Digger.

Drent est accaparé par le tournoi et la sécurité de la ville. Mais il continue de surveiller les PJ. S'il s'aperçoit que les membres du Gang se relâchent, il n'hésitera pas à leur mettre un coup de pression.

Devant le manque d'avancées de l'investigation, il ordonne aux PJ de se rendre au port pour relayer l'équipe déjà présente sur place. Ils devront assurer la garde de nuit. Ainsi, il se débarrasse d'eux pour la prochaine étape de son plan. Drent continue à ne prendre aucun risque.

LES FAVORIS DU TOURNOI

André De Fonte-Ville

Ce professionnel du jeu est très respecté par tous ses collègues de profession. Grand et maigre, De Fonte-Ville toise ses adversaires et ses contemporains sans émotion, comme s'il ne regardait personne. Il ne fait aucun effort concernant son fort accent français. Très élégant, il porte un soin particulier à ses toilettes, qu'il choisit toujours en accord avec les plus hauts standards de la mode masculine. Il entretient le mystère sur son lieu de naissance, laissant entrevoir une filiation avec la couronne française. Aussi adroit avec son six coups qu'avec un paquet de cartes, André De Fonte-Ville n'aime pas se faire

des amis, aime dépenser de grosses sommes d'argent dans les bordels (il adore frapper les femmes) et voyage seul. Toujours par le train. Il déteste Plinkett, qui représente à lui seul tous les défauts de la culture américaine. Bernstein est son adversaire le plus tenace. Ils se sont déjà affrontés 4 fois, pour deux victoires de chaque côté. André de Fonte-Ville est un joueur froid, qui n'a recouru au bluff que très rarement. Il se plaît à répéter que le bon jeu aime se sentir caresser par ses doigts.

ANDRÉ DE FONTE-VILLE

Allure — 6

Charisme — +0 (élégant mais méprisant)

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d10	d6	d6	d6

Compétences — Combat d4, Jeu d10, Perception d8, Persuasion d6, Tir d10, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ATTAQUE

Armes	Tir	Dégâts
Peacemaker	d10	2d6+1
12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1		

Sam « Royal » Bernstein

Bernstein est l'un des meilleurs joueurs de poker du continent. Mince, de taille moyenne, il choisit ses vêtements dans des tons sombres, mais jamais de noir. Ses parties les plus épiques sont connues par tous les initiés, et sa réputation le précède avant chaque tournoi. Il a battu lors d'une confrontation mémorable, dans une ambiance électrique, Ed Carlton et Dick Van Heyss dans un bouge de Tombstone sur un carré d'as venu de nulle part. Ses intuitions sont fulgurantes, et s'il arrive à cacher ses tics grâce à un sang-froid diabolique, Bernstein tente de recourir aux probabilités. Il ne repose pas son jeu sur elles, mais tente parfois sa chance, lorsqu'il a beaucoup d'avance. Il ambitionne de pulvériser les règles du hasard. Il reste un joueur calme, souriant, et très bon perdant. Quand il perd, donc très rarement. Il n'aime pas les armes à feu, et n'en porte une que dans le seul but de dissuader ses éventuels agresseurs. Bernstein aime la lecture, notamment des essais venus d'Europe consacrés à la psyché humaine et au fonctionnement de l'esprit. Il est diplomate, et parvient fréquemment à calmer une ambiance délétère en usant des bons mots.

SAM « ROYAL » BERNSTEIN

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d12	d8	d6	d6

Compétences — Combat d4, Jeu d12, Perception d8, Persuasion d8, Tir d6, Tripes d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Peacemaker	d6	2d6+1
12/24/48 ; CdT 1 ; Coups 6 ; PA 1		

Ace Plinkett

Plinkett ne connaît rien. Il connaît le poker, et ça lui suffit amplement. Joueur méticuleux et redoutable, Plinkett joue à l'instinct. Il écume les saloons de toute la Côte Ouest depuis des années, s'affichant sans distinction dans les tournois les plus prisés comme dans des parties à 10 \$ dans les saloons minables de Yuma. En jouant contre tout type de personnages, issus de milieux différents, il analyse les réactions et les attitudes de jeu des hommes. S'il est en retrait des deux autres joueurs, c'est dû à son jeune âge. Il comble son manque d'expérience par ses voyages et son désir d'apprendre. Il bénéficie déjà d'une réputation de bon joueur. Il doit cependant attendre de remporter un match contre Bernstein, Fonte-Ville ou un autre grand joueur, pour ne plus être très loin du gratin. Bel homme, Plinkett sait jouer de son sourire juvénile auprès des dames, et sait très bien se servir de ses deux revolvers six coups chromés.

ACE PLINKETT

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d10	d10	d6	d6

Compétences — Combat d4, Jeu d10, Perception d12, Persuasion d6, Tir d8, Tripes d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ATTAQUE

Ambidextre — Ignore le malus de -2 pour la main non directrice

Combat à deux armes — Peut attaquer avec une arme dans chaque main sans subir le malus d'Actions multiples.

Armes	Tir	Dégâts
2 Peacemaker	d8/d8	2d6+1
12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1		

UN SUPPLÉMENT DE TENTACULES

Tous les soirs, une brume opaque venue de la baie recouvre la ville. Elle amène avec elle la fraîcheur du large et l'humidité du ressac. Par expérience, le chef de la capitainerie, Joshua Harranger, pense que ce soir, un monstre marin peut venir faire des siennes dans les eaux du port et mettre en danger les bateaux en mouillage. Les conditions météorologiques (vents, courants, nuages) sont propices à une attaque de pieuvre géante. Tous les bateaux n'ont pas encore été déchargés, leur marchandise sont à la merci d'un accident. Évidemment, pour ne pas effrayer les gardes du soir, il n'en dira rien aux PJ mais laissera entendre que des voleurs pourraient bien sévir ce soir du fait des conditions météorologiques. Le Iron Fish vient de Hong Kong. Une trentaine de tonneaux remplis de la précieuse poudre destinée à la manufacture de munitions dorment encore dans la cale. Le Sea Wolf et le Morton/Filmore sont vides. Ils doivent repartir le lendemain. Le phare provisoire, haut de 6 mètres, construit par les ouvriers en charge de l'aménagement du port, peut aider à la surveillance du périmètre dans lequel les bateaux sont arrimés. C'est une espèce d'échafaudage. Toute sa structure est composée de bois. Sa lumière provient d'un bûcher, construit simplement comme une cheminée. Un système de poulie permet de charger du bois stocké à sa base pour l'alimenter. Deux hommes maximum tiennent sur la partie la plus haute du phare.

Les PJ peuvent s'organiser comme ils le désirent, mais ils doivent surveiller les 3 bateaux. Harranger et ses hommes restent dans les locaux de la capitainerie. Harranger n'est pas très causant. Lui et ses hommes vont vite s'absorber dans une partie de poker, comme tous les soirs. Éloignés du cœur de la ville, ils cultivent un caractère bourru, peu enclin à la discussion. Harranger sait que si les membres du Gang ont été envoyés ici, c'est que Drent leur a confié la charge de la sécurité et la surveillance du port. L'équipe qui sera relevée ne demandera pas son reste. Les adjoints suppléés par les PJ avoueront leur joie de ne pas travailler cette nuit. Les conditions sont réunies pour une mauvaise surprise.

Les premières heures de surveillance se passent bien. Aucun évènement n'est à signaler. Harranger et ses hommes continuent leur partie. Soudain, les membres du Gang entendent un violent craquement. Le son provient de la jetée de gauche, où est amarré le Sea Wolf. Il est difficile pour les PJ de voir quelque chose à travers l'épaisse brume qui les entoure. Sur un jet de Perception réussi, ils parviennent à localiser précisément l'origine du bruit. Au bout de la jetée n°1

(celle de gauche), le Sea Wolf est amarré. Il faut s'approcher très près (moins de 2 mètres), pour voir les deux énormes tentacules boursoufflés écraser la proue du bateau. Le bois du navire a déjà cédé sous la pression incroyable exercée par le monstre marin. Le bateau est secoué. Son avant va être pulvérisé dans quelques secondes et le Sea Wolf sombrera. Dès que les PJ attaqueront la créature, celle-ci abandonnera le Sea Wolf, plongera quelques secondes qui paraîtront des heures et se précipitera derrière le Iron Fish. L'abominable créature marine tentera de l'escalader par l'arrière, tout en lançant ses tentacules sur ses agresseurs. Les PJ auront alors une vue d'ensemble de la bête.

PIEUVRE GÉANTE

Allure — 0

Aquatique — Allure 10

Jet d'eau — une pieuvre géante peut « courir » en utilisant son jet d'eau, et ainsi bénéficier d'un d12 quand elle « court ».

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d6(A)	d6	d12+4	d12+2

Compétences — Combat d8, Perception d6, Tripes d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	15 (+1 — Armure, +5 — Taille)

Grand — un personnage attaquant une pieuvre géante bénéficie d'un bonus de +2 à son jet.

Taille +5 — les pieuvres géantes sont pourvues d'une tête bulbeuse d'environ 3 mètres de diamètre et de huit tentacules pouvant atteindre 6 mètres de long.

Terreur — un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il rencontre la pieuvre géante.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Bec	d8	d12+d6+4
Armes	Combat	Dégâts
Tentacules	d8	d12+d6+4/round
Allonge 3		

Notes : la pieuvre géante peut attaquer jusqu'à quatre cibles avec ses tentacules sans malus. Elle commence par attraper sa proie puis l'écrase, infligeant For + d6 points de dégâts par round. Les personnages entraînés dans l'eau sont soumis aux règles de noyade.

Arme	Combat	Dégâts
Jet d'encre	—	—
Grand gabarit		

Notes : Jet d'encre : une pieuvre géante peut projeter un nuage d'encre noire de la taille d'un Grand Gabarit, infligeant une pénalité de -4 due à l'obscurité sur tous les jets de Perception et d'attaque dans ou à travers le nuage.



Haute de 7 mètres et déployant une envergure tentaculaire maximale de 15 mètres, cette créature dépassant les 5 tonnes va offrir aux PJ plusieurs rounds d'un combat épique.

C'est le moment du jet de Tripes (pour les PJ n'ayant jamais eu affaire à une telle créature). La vue d'une telle abomination peut avoir des conséquences dramatiques sur un esprit faible. La présence de cette créature fait d'ailleurs grimper l'indice de Terreur de la région de 1 point.

Notez que l'épaisse brume empêche de voir précisément sa cible et inflige un malus de -2 aux jets d'attaque à plus de 2 mètres.

Alertés par les cris et les bruits du combat opposant les membres du Gang au monstre des mers, Harranger et ses hommes finiront par sortir de leur cabane, armés de leurs fusils. Harranger hurlera qu'il faut impérativement protéger le Iron Fish. Sa cale est encore pleine, toute sa cargaison n'a pas été déchargée. Ils descendront jusqu'à la jetée, et se plongeront dans la bataille. Le monstre se déplacera de bateau en bateau tous les deux rounds de combat (il choisira un bateau différent pour lancer ses attaques). En agissant de la sorte, il causera des dommages à tous les navires amarrés dans cette zone. Les PJ devront le mettre hors de combat le plus rapidement possible.

La créature se battra féroce­ment jusqu'à la mort. Lorsque les membres du Gang en seront venus à bout, elle coulera dans les eaux du port de Crimson Bay.

Harranger n'aura pas réellement été actif dans ce combat. Resté en retrait, il reprend son souffle. Apparemment la vision de cette bête des profondeurs l'a choqué. Les dégâts causés aux bateaux sont importants. La bête a défiguré les embarcations, écrasant des mats, fracasant la proue du Sea Wolf et éventrant en part­is la coque de l'Iron Fish (voir encadré ci-contre). La cabine arrière du Morton/Filmore a été purement et simplement rasée par le poids du monstre.

Si les bateaux n'ont pas coulé, ils portent néanmoins les stigmates d'un combat titanesque. La jetée a elle aussi subi des dégâts importants. Les PJ doivent aller chercher de l'aide en ville pour, par exemple, attacher de nouvelles cordes aux navires afin de les ré-encorder à la jetée. Une dizaine d'hommes seront nécessaires pour

NOTE AU MARSHAL

Si le monstre se déplace plus de 9 fois dans la scène, et passe donc plus de 4 fois sur l'Iron Fish, celui-ci coulera, écrasé sous le poids de la créature, entraînant avec lui sa cargaison. Plus de trente tonneaux de poudre seront perdus. Des trois bateaux, il est celui qui a le plus de valeur. Dans ce cas, Wallace piquera une bonne colère. Les PJ se retrouveront une nouvelle fois redevables envers le maire de Crimson Bay, qui n'hésitera pas à leur rappeler la valeur de cette marchandise. Les attaques de monstres marins ne sont pas fréquentes dans ce secteur. Wallace comprend également que les PJ ont fait de leur mieux. Mais il n'est pas devenu l'homme puissant qu'il est aujourd'hui en affichant sa compréhension et son empathie à la suite d'une perte de capital ou de matières premières. Par ce biais, vous disposez d'un élément supplémentaire pour cheville­r les membres de votre Gang à Crimson Bay. Et donc à la suite des évènements.

assurer le succès de cette opération. Harranger et ses hommes (si ceux-ci n'ont pas succombé aux attaques du monstre), assurent la surveillance pendant qu'une équipe part chercher du renfort à Crimson Bay. À bout de souffle, il prétexte aux PJ qu'il n'est pas en état de se déplacer jusqu'à la ville.

HOMMES DE LA CAPITAINERIE

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d6	d6	d6

Compétences — Combat d4, Natation d6, Navigation d6, Perception d6, Tir d6, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Colt Thunderer	d6	2d6
12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1		

NOTE AU MARSHAL

Installez une ambiance claustrophobique, en vous aidant de la présence d'une épaisse brume. Le bruit des vagues parvient aux oreilles des PJ, mais leur visibilité est réduite à 2 mètres. Le bâtiment de la capitainerie, pourtant éclairé de l'intérieur par les lampes à huiles, n'émet qu'une faible lumière.

2

DEADLANDS



LE PACTOLE S'ENVOLE

C'est escortés par une brume toujours aussi dense que les PJ rejoignent la ville par la piste qui relie Crimson Bay au port. La nuit est déjà bien avancée et les membres du Gang devraient arriver dans une rue principale calme et faiblement éclairée.

Pourtant, lorsqu'ils se trouvent à une centaine de mètres de l'entrée Ouest, ils constatent qu'une lumière vive provenant certainement de plusieurs dizaines de torches illumine Crimson Bay. La brume enveloppe la ville, mais n'empêche pas les PJ de distinguer cette puissante lueur orangée. Ce halo donne l'impression aux PJ qu'il consume la ville de l'intérieur.

C'est en débarquant sur la grande rue qu'ils comprennent. Une foule compacte composée d'au moins 200 personnes siège devant le bureau du Shérif. La rumeur gonfle sur un vol présumé. Très vite les PJ comprennent ce qui entraîne ce mouvement de foule tardif. Le pactole du tournoi, d'un montant de 15 000 \$, a été dérobé.

Bien qu'ils arborent une étoile d'adjoint, il sera difficile pour les PJ de se frayer un chemin à travers cette marée humaine jusqu'à l'entrée du bureau, devant lequel plusieurs adjoints contiennent les plus curieux. En regardant autour d'eux, les PJ voient plusieurs joueurs inscrits au tournoi, ainsi que des habitants de la ville.

À l'intérieur du bureau du Shérif, les PJ tombent sur Wallace, Drent et une dizaine d'adjoints. La pièce a été

ravagée, comme si quelqu'un avait secoué le bâtiment et l'avait reposé sur ses fondations. Des papiers recouvrent le sol, les chaises sont renversées. Le bureau a été déplacé et sommairement remis à sa place. La porte qui ouvre sur le couloir de la réserve est ouverte. Un drap recouvre un cadavre. Wallace vocifère, invective les hommes de loi, et passe un savon à Drent. Il est furieux. Drent est appuyé contre son bureau, et ne cille pas devant les violentes envolées verbales proférées par Wallace. Calme, Drent semble attendre que la tempête se calme. Ses hommes restent incrédules devant la réaction de « Gamblin' Joe » Wallace. Il n'a pas l'habitude de s'emporter, encore moins en public.

Si les membres du Gang interviennent précisément à ce moment pour rapporter l'attaque de la pieuvre et demander l'aide de plusieurs hommes pour sécuriser les bateaux, Wallace perdra les derniers esprits qu'il lui reste et s'en prendra aussi à eux.

Avant de quitter le bureau du Shérif, Wallace s'adresse à tous les hommes de loi et termine sa déclaration en fixant Drent droit dans les yeux : « Je veux que vous retrouviez mes dollars et les fils de pute qui m'ont volé. Je me fous du comment, du pourquoi et des méthodes. Je veux des résultats. Vite. ». Wallace part en claquant la porte, sans se retourner.

L'environnement traditionnellement calme et sans histoire de Crimson Bay devient soudainement électrique. La tension monte de plusieurs crans en ville. Drent a maintenant les pleins pouvoirs pour retrouver les coupables.



LE COFFRE-FORT DE LA RÉSERVE

Le coffre présent dans la réserve du bureau du Shérif est un Walter & Struggs. C'est un modèle dit de « demi-contenance ». Ses dimensions le donnent pour 80 cm de haut, 70 cm de large et 85 cm de profondeur. Une seule clé est nécessaire pour l'ouvrir. La porte est intacte. Il n'a pas été forcé, et a bien été ouvert grâce à sa clé. Si les PJ questionnent les autres adjoints pour en savoir plus sur le coffre, ils répondront tous qu'ils ont toujours vu ce coffre dans la réserve. Ce coffre faisait partie de la commande passée par Wallace au fabricant de Boston. Arrivée par convoi ferroviaire, la commande comportait une pièce de trop. Ce coffre a des dimensions inférieures aux coffres présents dans le sous-sol de la banque. Wallace décida de le fournir à Drent, qui le stocka dans la réserve. Pour savoir pourquoi le pactole du tournoi y était gardé, il faudra que les PJ obtiennent la réponse de Drent. Apparemment, le maire Wallace lui-même n'était pas dans la confiance.

Le mot fait le tour. L'image du Shérif et de ses adjoints pousse la population à se montrer très coopérative. Les habitants de Crimson Bay vont se faire tout petit.

Quoi qu'il en soit, les PJ doivent raconter au Shérif Drent (et pas nécessairement à Wallace, du moins à cet instant), leurs péripéties nocturnes contre la bête. Plusieurs hommes sont nécessaires aux tâches de sécurisation et de réparation requises au port.

NOTES & PRIMES

Si le Iron Fish a coulé, démultipliez la colère du maire. Il enrage d'apprendre que le préjudice financier cumule désormais la perte de la cargaison et le pactole du tournoi.

+1 point pour la destruction du monstre marin

+1 point si le Iron Fish ne coule pas.

Après un tabassage à mort sans coupable, un vol de 15 000 \$ et une attaque de monstre géant, Crimson Bay va perdre peu à peu sa réputation de ville prospère et sans histoire. Et ça ne fait que commencer.

LES COUPABLES IDÉAUX

À la suite de l'intervention de Wallace dans les locaux du Shérif, tous les adjoints partent rechercher des indices à travers la ville. Drent, accompagné de Shane (qui revient de la manufacture) et deux adjoints (les mêmes adjoints qui ont aidé Shane à tabasser à mort le malheureux Al Burden, Duke Stovall et Burt Coogan), partent enquêter dans les quartiers nord.

Note : avant de partir mener sa propre enquête, Drent prend le temps de parler aux PJ. Il leur retire l'enquête sur la mort de Burden. Il les veut sur l'affaire du vol du pactole, comme tous les autres adjoints. Il se fout royalement de savoir qui a commis ce meurtre. Il est très clair et surtout très convaincant. Comme toujours.

DUKE STOVALL & BURT COOGAN

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d6, Perception d6, Tir d8, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Colt Peacemaker .45	d8	2d6+1
12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1		

LA SCÈNE DU CRIME

Dans la première pièce, un drap recouvre un des hommes de Drent. Il a été égorgé. La porte ouvrant sur le couloir conduisant à la réserve est ouverte. Au fond, la porte de la réserve est également ouverte. Devant cette porte, un

autre corps gît au sol, dans une mare de sang. Il s'agit également d'un adjoint. Lui aussi a subi le même sort. Une plaie béante traverse sa gorge de part en part. Dans la réserve, les PJ découvrent un coffre-fort ouvert (vide) et un troisième corps. Celui-ci expose une blessure par balle mortelle dans la jugulaire. Une traînée de sang noircit le mur de gauche, juste derrière lui. Son arme est toujours dans son ceinturon. Les PJ peuvent fouiller de fond en comble tout le bâtiment. Aucun indice n'est à signaler.

Plusieurs traces de pas sont visibles dans les traînées de sang. Les coupables portaient des bottes (mais pas de cavaliers), et l'un des assassins était même pieds nus. Les traces indiquent les directions prises par les meurtriers. Sur un jet de Pistage réussi, les PJ distinguent trois origines différentes d'empreintes. Ils ont affaire à 3 coupables.

Les empreintes de pas disparaissent ensuite dans la boue recouvrant largement la rue principale, au milieu des centaines de traces laissées par les passants tout au long de la journée.

ENQUÊTE PRÉLIMINAIRE

Pour prendre connaissance des rotations de garde prévues pour le bureau du Shérif, il faut s'adresser au Shérif adjoint Glen Cabott. C'est à lui qu'incombe la responsabilité d'organiser le planning de tous les hommes de Drent. Les PJ le trouveront devant le bâtiment. Il aide ses hommes à disperser les derniers curieux encore agglutinés devant le local. Drent a expliqué qu'il voulait que les corps soient transportés chez le Docteur Lightgow avec un maximum de discrétion. Cabott avait affecté à la garde du bureau trois hommes. Ils ont commencé leur quart à 22 heures et devaient être relevés à 6 heures du matin. Ces trois adjoints n'avaient rien de particulier à se reprocher. Ils deviennent trois victimes de plus dans le plan du Shérif.

Voici les premiers éléments dont disposent les PJ. Ils ne les obtiendront qu'en parlant avec les autres adjoints :

- ♣ le vol a été commis vers 1 heure du matin
- ♣ la rue principale était déserte. Du moins personne ne se trouvait devant le bureau du Shérif au moment de l'arrivée et/ou de la fuite des voleurs
- ♣ tous les adjoints étaient de faction (au Digger, en patrouille, surveillance...)
- ♣ le Shérif Drent se trouvait au Gold Digger. Shane était à la manufacture et Cabott surveillait l'entrée Est de la ville avec 4 hommes.

♣ l'alerte a été donnée par une patrouille d'adjoints qui passaient devant le bureau du Shérif pendant sa ronde. Trouvant la porte ouverte sans aucun signe d'activité, ils sont entrés dans les locaux et on découvert la scène du crime.

Le jour se lève dans quelques heures. Il n'y a presque plus personne dans les rues.

Exceptionnellement, le Gold Digger est toujours ouvert. Si tout ou partie du Gang décide de s'y rendre, ils rencontreront de nombreux joueurs, la plupart venus pour le tournoi. Certains attendent les diligences du lendemain pour repartir, d'autres noient leur amertume dans l'alcool. Ace Plinkett et Bernstein sont attablés avec trois autres joueurs de seconde zone. Les PJ remarquent rapidement qu'ils sont les seuls représentants de l'ordre dans un Digger bien rempli. Slim Jim n'a pas l'air détendu. Questionné, il explique aux PJ que le maire Wallace lui a ordonné de rester ouvert toute la nuit et de servir, à ses frais, les joueurs inscrits au tournoi. Wallace considère que c'est un moindre mal pour les hommes venus des quatre coins du territoire pour son évènement. Lui qui misait gros pour la réputation de la ville, va désormais être confronté aux colportages des joueurs mécontents.

Le Gold Digger est un endroit classe, loin du cliché du bouge minable où l'on crève d'une balle dans le dos pour un as de trèfle trop corné. Mais cette nuit, l'ambiance est délétère. Certains joueurs frustrés et bien entamés par l'alcool n'attendent pas longtemps avant de chercher des noises aux membres du Gang. Une bagarre générale est inévitable. Elle se déclenche également si les PJ commencent à questionner certains clients pour leur enquête sur la disparition du pactole.

Des renforts arriveront vite, ou pas (voir encadré Note au Marshal p.32). Alertés par les bruits de bouteilles cassées, de tables brisées et les hurlements provenant du Gold Digger, 5 adjoints viendront prêter main forte aux PJ (ils ne feront leur apparition qu'au bout de 4 rounds révolus, 8 si les PJ se les ont mis à dos).

LES CLIENTS DU GOLD DIGGER

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d4, Jeu d6, Perception d6, Tir d6, Tripes d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Bagarre	d4	d6
Arme	Tir	Dégâts
Colt Peacemaker .45	d6	2d6+1
12/24/48 ; CdT 1 ; Coups 6 ; PA 1		

LE LENDEMAIN

C'est dans une ville en pleine ébullition, sous un soleil de plomb, que les PJ vont devoir trouver des indices, des témoins, et tout ce qui les rapprochera des coupables. La plus grosse partie des effectifs du Shérif est assignée à l'escorte des joueurs jusqu'à la sortie de la ville. Impossible de trouver Drent, Shane, Stovall et Coogan. Quatre adjoints sont affectés à la surveillance du bureau du Shérif.

Wallace a requis un entretien privé avec Ace Plinkett, Bernstein et Fonte-Ville. Ces trois-là ne sont donc toujours pas partis. Wallace leur présente ses excuses, et leur rembourse personnellement leurs inscriptions. Il tente de sauver la face comme il le peut.

Gamblin' Joe Wallace est profondément marqué par cet événement. Lui qui préparait son tournoi avec passion, comme une grande fête, voit son rêve brisé. En recevant les trois favoris dans sa maison, il espère leur donner envie de répondre favorablement à une prochaine invitation pour un futur tournoi.

Les PJ vont rapidement découvrir qu'il ne sera pas simple de trouver des témoins. Le crime a été commis à une heure où personne ne se trouvait dans la grande rue. Les commerces étaient tous fermés. La technique du « porte à porte » peut encore une fois se montrer comme l'option la plus simple pour démarrer. Laissez vos PJ déambuler dans Crimson Bay à la recherche de pistes et n'hésitez pas à utiliser la description de Crimson Bay (en page 67) et de ses habitants pour donner vie à cette déambulation !

Vers midi, alors que les membres du Gang sont occupés par leur investigation, un homme les interpelle discrètement. C'est Mike Paltron. Paltron, petit chauve au visage rond, est un employé de Tom Jenkins, le maréchal-ferrant.

« Je rentrais de l'atelier. Je venais de finir quelques bricoles en cours et j'ai vu la porte du bureau du Shérif Drent s'ouvrir à la volée. Je marchais sur le trottoir d'en face. Quand j'ai vu 3 gars cagoulés sortir en trombe avec des sacs dans les mains, j'ai compris qu'un truc louche se passait. Je me suis fixé sur place. Je pense que l'ombre du porche sous lequel je me trouvais me dissimulait, sinon ils m'auraient vu, c'est certain. Je les ai vus comme je vous vois, pour sûr. Et je peux affirmer que c'était des colorés. Ouaip messieurs, c'était des négros. Comme 2 et 2 font 4. Y avait un gars pieds nus. Faut quand même être secoué pour faire un coup comme ça pieds nus. »

Les PJ peuvent tenter un jet de Perception opposé à la Persuasion de Paltron (d6) s'ils doutent des dires ou des motivations réelles de l'homme. Paltron est assez nerveux, et son histoire peut sembler étrange. Les PJ vont obligatoirement lui demander pourquoi il ne s'est pas manifesté hier soir, juste après les faits.

Paltron prétextera qu'il avait peur et ne voulait pas être mêlé à une histoire aussi compliquée. Mais il explique ensuite qu'il n'a pas trouvé le sommeil et que le désir

d'aider les hommes de loi à résoudre cette enquête et punir les coupables a été plus fort.

Paltron, qui n'a pas l'air détendu, raconte toutefois son histoire sans en rajouter. Si les PJ, troublés par ces déclarations providentielles, tentent de bousculer Paltron pour en savoir plus, ils obtiennent un aveu. Paltron a peur du Shérif Drent et de son adjoint Shane. C'est la raison pour laquelle il est venu voir les membres du Gang, plutôt que Drent en personne. Paltron ne traîne pas trop longtemps dans les pattes des PJ et retourne à son travail, aux ateliers de Tom Jenkins.

Les PJ sont maintenant en possession d'un élément important dans l'enquête.

Ils doivent en informer Drent, Wallace ou qui ils veulent, mais cette information doit arriver aux oreilles des deux hommes forts de la ville. Il se peut que vos joueurs ne mordent pas à l'hameçon. Tout arrive vite et ce témoignage peut paraître suspect.

Rapport d'enquête

Si Drent sent que les PJ traînent la patte, il s'arrangera pour porter l'accusation sur la communauté par un autre biais (il fera dire par un de ses hommes en patrouille la nuit du crime qu'il a aperçu des Noirs cagoulés sortir de la ville en courant, des sacs à la main). Peu lui importera les moyens, il tiendra sa raison de passer à l'action et d'accomplir la tâche pour laquelle ses commanditaires de Boston le paient (voire la fiche de personnage du Shérif Drent, p.90). Son plan B sera moins crédible, mais il ne laissera à personne le temps de se poser trop de questions.

Les PJ, en ne relayant pas l'information donnée par Paltron, se font de Drent un ennemi. Pour ne pas dévoiler ses cartes, il ne montrera rien. Il n'adoptera pas un comportement différent. Dans un premier temps. Il se montrera patient. Mais dès que toute cette affaire sera digérée, il organisera ses repréailles et tendra un piège aux membres du Gang.

Si les PJ choisissent d'en référer immédiatement au Shérif, une grande réunion entre le maire Gamblin' Joe Wallace, Drent et tous les hommes de loi sera organi-

NOTE AU MARSHAL

Si vos PJ commencent à « interroger » les autres représentants de l'ordre, ils seront immédiatement brocardés et se mettront en marge. Ils n'obtiendront jamais aucun soutien ni renfort dans une situation critique. Veillez à ce que si vos joueurs s'adressent aux adjoints comme à des suspects, ils en subissent les conséquences.

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR - LA VÉRITÉ 1 :

Une fois de plus, le Shérif Russell Drent a confié les basses œuvres de son plan à Shane, Stovall et Coogan. Shane est responsable de la sécurité de la manufacture. Il est facile pour lui de trouver un alibi. Pour cette soirée, il a prétexté auprès de deux gardes qu'il allait piquer un somme dans un dortoir. L'information est difficilement vérifiable. Les ouvriers au repos dans les dortoirs ne confirmeront, ni n'infirmont que Shane est venu se coucher au milieu de la nuit. Coogan et Stovall patrouillaient près de l'enclos des porcs, au nord de Chinatown. Là où personne ne voit rien, et où personne ne dit rien.

C'est donc cagoulés, et pieds nus pour Coogan, que les 3 hommes sont entrés dans le local du Shérif. Bien aidés par des assignations dictées par Drent à Cabott, ils ne rencontrèrent aucun adjoint sur leur chemin. Ils n'ont pas hésité à liquider leurs collègues. Shane connaissait l'emplacement où Drent rangeait la clé du coffre. Le saccage de la pièce n'était qu'une mise en scène d'une fouille rapide. Ils se sont ensuite dirigés vers la réserve. L'homme de garde a reconnu la voix de Shane et, sans se méfier, lui a ouvert la porte. Surpris de voir ses collègues masqués, il a eu un léger rire, avant que Shane ne lui loge une balle de Derringer (un petit calibre au son étouffé) dans la gorge. Le garde a eu le temps de voir Coogan et Stovall vider le coffre, pendant que Shane le regardait s'étouffer avec son sang. Ils sont repartis vers le nord, par les ruelles. Ils ont jeté leurs vêtements dans une tombe du cimetière, et ont pris le temps de reboucher le trou. Shane est reparti à la manufacture (le baraquement dans lequel il dort est accessible par un soupirail, sans passer par l'entrée principale). Les deux autres ont repris leur positions près de l'enclos. Le crime parfait, une fois de plus.

Ces trois tueurs sont sous l'emprise du Shérif. Convaincus d'agir pour le bien public et le développement de la ville, ils ne savent rien des véritables enjeux de cette mascarade. Ils n'affichent aucun remord. Tuer des innocents, ou leurs collègues, n'a pas d'importance. Dévoués à leur maître, ils ne sont que des chiens de guerre, des parfaites marionnettes dans la machination du Shérif.

sée en urgence dans la salle du Gold Digger, vidée de ses clients pour l'occasion.

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR : LA VÉRITÉ 2 :

Paltron a peur de Drent, c'est la pure vérité. Mais c'est parce qu'il craint que Drent dévoile un secret qu'il tente d'étouffer depuis plusieurs mois. Mike Paltron a tué sa femme par empoisonnement il y a 10 mois. L'argent motivait son geste. Mais Paltron n'est pas un bon tueur, et Drent, en fouillant un peu, a vite découvert la vérité. Il a promis à Paltron de ne rien dire, si celui-ci acceptait, un jour, de lui rendre service.

Paltron n'est pas le seul à Crimson Bay à être sous la menace du Shérif. Drent, en fin tacticien, recueille le plus d'informations possibles, et les utilise dès que la situation est propice.

Pour Paltron, il lui a suffit d'aller le voir, lui dire qu'un de ses hommes avait vu des Noirs sortir de son bureau. Drent raconta alors à Paltron que si une action reposait sur un témoignage de ses hommes, plusieurs voix pourraient s'élever pour crier au complot. Le Shérif veut que justice soit faite et que rien ni personne ne puisse entraver ses décisions. Tout le monde en ville se souvient qu'il a déjà eu des problèmes avec certains membres de la communauté, les plus jeunes notamment. Il ne veut pas d'un procès d'intention. Voilà comment le Shérif Russell Drent, manipulateur hors pair, a convaincu Paltron de raconter cette version. Drent n'a pas eu à forcer son talent pour convaincre un Paltron, tout heureux de rendre service à son débiteur, de suivre ses instructions.

Drent a ensuite choisi le groupe des PJ à dessein. Leur récente arrivée en ville leur accorde une neutralité certaine, et ils ont déjà la crédibilité de l'affaire résolue dans les champs des cousins Sannington. Leur bataille victorieuse contre le monstre marin a été le dernier facteur de décision. Il crédibilise également la fausse déclaration de Mike Paltron en faisant des PJ les intermédiaires. Personne en ville ne pourra imaginer qu'il a téléguidé Paltron. De plus, la violence des meurtres et leur sauvagerie accentuera la volonté de vengeance des habitants. Drent le sait et compte en profiter.

Pendant cette réunion, Drent s'explique sur la question du pactole et pourquoi il avait choisi de le faire garder dans ses locaux. Il pensait qu'en agissant ainsi, il serait mieux protégé. En effet, si des pistoleros attirés par le tournoi décidaient de braquer la banque, le pactole serait sauf. Il avoue sans peine avoir commis une erreur. Il dit se sentir responsable de la mort de ses hommes et affirme son envie d'appliquer une justice expéditive aux coupables.

NOTE AU MARSHAL

Cette réunion sera organisée plus tard dans le déroulement des événements si les PJ ne rapportent pas à Drent le témoignage de Paltron. Et les PJ devront s'y rendre dans tous les cas.

Si, avant cette réunion, les PJ décident d'interroger les habitants de la ville sur la communauté des anciens esclaves, voici ce qu'ils apprendront (faites procéder à quelques jets – Intimidation, Persuasion, Réseaux, etc. – en fonction des PNJ qu'ils choisissent de questionner ; ils obtiennent les 4 informations s'ils passent plusieurs heures sur le terrain) :

- ◆ la communauté est située à 2 kilomètres au nord-est de la ville. Elle est accessible par une piste légèrement escarpée.

- ◆ son leader se nomme Cordell.

- ◆ ils vivent de leur culture et viennent s'approvisionner en ville en fournitures, épicerie et matériel 2 à 3 fois par mois.

- ◆ certains jeunes ont déjà eu des problèmes en ville avec le Shérif et ses hommes. Shane en a tabassé un pour un vol dans l'épicerie de M. Wahlon. Le jeune frappé par Shane a promis, devant plusieurs témoins, de revenir pour tuer plusieurs d'entre eux.

Lorsque l'identité présumée des coupables est amenée aux oreilles de Wallace, celui-ci regarde Drent. Ses yeux trahissent un sentiment de fatalité. Shane rajoute que plusieurs fois ces derniers temps, ses hommes ont vu des jeunes de la communauté noire rôder en ville, en pleine journée ou à la nuit tombée.

Wallace n'est pas un odieux personnage. S'il avait connaissance des manigances de Drent, il refuserait d'y participer et ferait tout ce qu'il pourrait pour empêcher une erreur. Mais à ce moment précis, Wallace consent, par ce regard, à laisser Drent faire ce qu'il convient.

PRIMES

Si les membres du Gang arrivent à obtenir des informations sur la communauté des anciens esclaves par leur seules questions (sans jet de dé) : **+1 point**

Drent rassemble 15 de ses hommes, plus les membres du Gang, et leur ordonne de se préparer à rendre visite à la communauté des anciens esclaves.

Wallace débouche une bouteille de whisky et s'affale sur une chaise.

Tous les Shérifs adjoints sont sur le pied de guerre. Les hommes sont regroupés devant l'atelier du maréchal-ferrant. Les employés de Tom Jenkins terminent de préparer les chevaux. Sol Dudeck, le jeune garçon d'écurie, trahit sa nervosité en faisant tomber la selle qu'il tente de poser sur le cheval de Shane. Les hommes chargent leur Winchester et leurs shotguns. Les passants observent sans bruit les hommes de loi se préparer. Drent rejoint la troupe et prend la tête du cortège, qui quitte la ville sous les yeux des habitants. La rumeur a vite fait le tour de Crimson Bay. Tout le monde a compris ce qui attend les membres de la communauté noire.

C'est toujours dans sa volonté de les tester que Drent a demandé aux PJ de prendre part à ce raid (la ville ne doit pas être laissée sans hommes de loi). S'ils refusent, Drent peut les emprisonner (refus d'un ordre direct) ou . Si certains de vos PJ, depuis le début de l'aventure, n'ont pas rejoint le camp des adjoints, mais suivent la campagne en indépendants, Drent ne leur impose pas cette ordre. Mais il les invite à venir. Il ne s'offusquera pas d'un refus.



AINSI VINT LA COLÈRE

La communauté des anciens esclaves n'est pas protégée ni délimitée par une clôture (voir le chapitre de description de la communauté, p.70). Les habitants peuvent aller et venir à leur guise. Lorsque le Shérif et ses hommes arrivent, toutes les personnes présentes cessent leurs activités. Les mères font rentrer les enfants dans les maisons, les fenêtres se ferment. La tension est immédiatement palpable. Plusieurs adolescents regroupés derrière une grange toisent les hommes du Shérif. Un homme de grande taille, vêtu d'une chemise blanche et d'un pantalon noir se dirige vers la tête du cortège et s'arrête devant le cheval du Shérif Drent. Drent descend de sa monture et se place face à l'homme.

La confrontation

Cet homme s'appelle Cordell. Il est le leader de la communauté. Le face à face entre les deux hommes est d'abord silencieux. Shane, suivi par Stovall et Coogan descendent à leur tour de cheval. Plusieurs hommes du village viennent se placer derrière Cordell.

Drent, sur un ton calme, demande à Cordell où est l'argent. Cordell (ne comprenant pas la question) répond à Drent qu'il doit faire une erreur, et finit sa phrase par un sourire presque amical. Drent déploie ses hommes, qui partent l'arme au poing fouiller les baraques de la communauté. Plusieurs hommes de la communauté commencent à s'interposer. Les adjoints tirent plusieurs coup de feu en l'air.

La scène dégénère. Il ne s'agit pas de diriger les membres du Gang. La scène doit avoir lieu. Permettez-leur d'interagir, de participer en fonction de leur inclination morale. Mais il est clair que la situation va dégénérer dans quelques secondes.

Dix anciens esclaves s'interposent (2 par adjoints au minimum si possible, tout dépend de ce que font les membres du Gang). Ils portent des armes blanches ou de vieux colts. Déterminez les initiatives même si les premiers rounds ou les premières actions ne résultent pas (encore) en des actions de combat. Faites monter la pression également par ce biais.

Et puis soudainement, à son initiative, Drent dégaine et assène par surprise un puissant coup de crosse sur le crâne de Cordell, qui lui tournait le dos. Cordell s'effondre.

Le Shérif s'adresse maintenant à la population:

« Vous étiez prévenus ! Il ne fallait pas faire de vagues et rester bien sagement dans votre coin. Vous deviez garder vos jeunes chiens en laisse. Maintenant, vous

allez payer le prix fort pour vos crimes. TROUVEZ-MOI CE POGNON ! »

Les hurlements des femmes et des enfants sont étouffés par les déflagrations de fusils de chasse tirées dans les portes barricadées à la hâte. La panique saisit les habitants, qui ne savent plus comment gérer leur peur. Leurs promesses d'innocence ne sont pas entendues. Les hommes du Shérif font sortir sous la menace de leurs armes les habitants de leurs maisons, pendant que d'autres adjoints fouillent les habitations. C'est un véritable escadron de la mort qui vient de fondre sur le petit village. Le groupe d'anciens esclaves charge plusieurs adjoints, dont les membres du Gang.

Les mains dans le sac

Après de longues minutes, Shane sort d'une maison avec 3 sacs dans les mains. Il rejoint Drent, resté au centre de la communauté, à observer le spectacle. Il lui tend les sacs. Ce sont les sacs du pactole. Cordell est toujours allongé sur le sol, inconscient.

Drent regarde la foule, médusée par cette violence froide et soudaine. Puis, à l'intention de ses hommes :

« Brûlez tout. »

Voilà comment se termine cette expédition punitive. Les Shérifs adjoints n'hésitent pas à tirer sur les hommes qui entravent leur action. En quelques secondes, plusieurs toits sont embrasés. La communauté sera réduite en cendres en une poignée de minutes. Les représentants de l'ordre de Crimson Bay repartent, accompagnés par les sanglots d'hommes et de femmes ayant tout perdu.

Cordell reprend ses esprits. Il regarde le soleil se coucher.

LES ANCIENS ESCLAVES

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d4, Perception d6, Tir d6, Tripes d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Bâton, fourche	d4	d6+d4
Arme	Tir	Dégâts
Colt Peacemaker .45	d6	2d6+1
ou équivalent.	12/24/48 ; CdT 1 ; Coups 6 ; PA 1	

INTERLUDE

Le lendemain, il fait très beau. C'est le moment idéal pour inclure des scènes secondaires, par exemple si un ou plusieurs personnages sont engagés dans des intrigues secondaires du fait de leur raison d'être à Crimson Bay (voir p.154) ou du fait de leurs rencontres avec les habitants de la ville.

Cet interlude aidera vos joueurs à se focaliser sur autre chose avant que...

...LE TEMPS SE GÂTE !

Alors que le beau temps semblait installé pour une longue période, une tempête soutenue par de puissantes rafales de vent secoue la ville. Les nuages de fumée crachés par les cheminées de la manufacture d'arme sont remplacés par un ciel bas d'un noir intense, inhabituel. Plusieurs éclairs s'abattent sur les toits, provoquant des incendies.

Tous les incendies finissent par être maîtrisés en fin d'après midi. Les divers feux qui se sont déclarés aux quatre coins de la ville ont fait plusieurs victimes, dont 7 morts. Deux maisons ont entièrement brûlé dans le quartier chinois, entraînant la mort de 4 personnes. Toutes les tentatives pour les extirper des flammes ont échoué. Deux hommes du Shérif se sont gravement brûlés en essayant d'intervenir.

La pluie fait son apparition au moment précis où le soleil se couche, accentuant la sensation qu'ont les habitants d'être prisonniers des ténèbres. Des torrents de boue se forment, traversent la grande rue centrale, balayant les abreuvoirs, les tonneaux, et tous les objets de tailles équivalentes. Devant l'urgence de la situation, les propriétaires de chevaux rejoignent les écuries et tout ce que la ville compte de granges dans l'espoir d'abriter leurs bêtes. Un sillon profond de 80 cm se creuse sur le côté gauche de la grande rue (sens Est-Ouest). Il commence à l'entrée de la ville, large de 70 cm. Il atteint plus d'un mètre de large à hauteur de la banque, et ce sur environ 20 mètres. C'est là qu'il est le plus profond. La rue principale n'est plus accessible aux chevaux, carrioles et diligences.

Drent essaie de rassembler des hommes pour leur affecter des tâches. Il sillonne la ville à la recherche de ses équipes. Lorsqu'il tombe sur le Gang, il leur confie une mission périlleuse. Une équipe de 3 adjoints attend un renfort de 3 à 5 hommes à l'entrée de la ville. Plusieurs poulies servant à extraire l'eau des puits creusés à la source menacent de s'effondrer. Les hommes se trouvant à la source sont descendus chercher de l'aide en ville. Ils ont constaté quelques légers glissements de terrain. Il faut intervenir avant que toutes les installations soient arrachées du sol. Si la tempête se prolongeait, Crimson Bay serait privée d'eau. Cette hypothèse est inenvisageable. Si les PJ montrent de la réticence, Drent appuie en affirmant que le maire Wallace lui-même a insisté pour que les membres du Gang soient chargés de cette tâche. Les prouesses récentes du groupe ont marqué l'esprit de Wallace.

ET SI LE GANG S'INTERPOSE ?

Si vos joueurs décident de prendre partie pour la communauté des anciens esclaves au moment où Drent s'en prend à Cordell, continuez le combat mais arrangez-vous pour que Shane (ou l'un de ses sbires) parvienne à fouiller la maison contenant les 3 sacs du butin. Cela devrait calmer les ardeurs et cela vaudra une belle engeulade par le Shérif et une mise au point de Wallace si besoin.

Si vos joueurs défendent la communauté après que Drent ait demandé de mettre le feu aux habitations des anciens esclaves, jouez la scène de manière à ce que le Gang se retrouve seul au milieu d'un Enfer de flammes. Là encore, Drent leur passera un bon savon, mais l'horreur de la situation suffira à prouver au Gang qu'on ne rigole pas avec le Shérif.

ET SI LE GANG PARTICIPE À LA RAFLE ?

À l'inverse, si des membres du Gang participe à l'expédition punitive, leur moralité s'en ressent : ils perdent un Jeton !

Ambiance

Ce soir là, le Digger est bondé. Les hommes de Drent revenus de l'expédition ont reçu la permission de passer la nuit à boire et faire la fête. Les danseuses régaler l'audience sur les rythmes endiablés du pianiste Vic Vermuth. Les parties de poker ont repris avec toute la passion qu'elles entraînent avec elles les soirs de grandes beuveries. Tout le gratin de la ville est présent : M. Tomlick le banquier, Brims l'entrepreneur de pompes funèbres, le Docteur Lightgow, Tom Jenkins l'habitué, John Coffin etc. Les habitants, dans un premier temps, restaient discrets sur leurs opinions concernant l'action du Shérif sur la communauté. Mais après quelques tournées, les pauvres habitants expropriés ne sont plus qu'un lointain souvenir. Personne en ville n'affichera son hostilité aux manières barbares employées par Drent.

Pendant ce temps-là, Drent s'entretient avec le maire Wallace dans son bureau du premier étage. Les PJ ont quartier libre.

Crimson Bay s'endort paisiblement, enivrée par le parfum du calme revenu et de la justice rendue.

AVENTURE PARALLÈLE : SAUVETAGE

Vos PJ sont appelés en renfort par des habitants incapables de faire face au drame qui se déroule dans l'école de Mme Duvall. Le toit est en feu, et menace de s'effondrer d'un moment à l'autre. Les flammes se sont déjà propagées sur la façade et ont entamé leur course sur l'ensemble du bâtiment. Mme Duvall est coincée à l'intérieur avec 14 élèves. Ils sont blottis au centre de la salle de classe. La porte principale est le seul moyen de pénétrer dans le bâtiment. Toute la structure est affaiblie. Si les PJ ne viennent pas en aide à l'institutrice et aux enfants, ils mourront écrasés. Plusieurs abreuvoirs sont disposés devant les différentes maisons et commerces. Les PJ peuvent se servir de l'eau qu'ils contiennent pour tenter de calmer les flammes.

À l'intérieur de l'école, la température est insoutenable. La fumée brouille la vision des PJ. Ils ne pourront repérer le groupe de survivants qu'au son émis par les cris de Mme Duvall. Ils n'auront que quelques précieuses minutes pour évacuer tout le monde. La situation peut se gérer comme une scène dramatique (p. 141, Deadlands, Reloaded) avec la Compétence la plus adaptée aux idées du Gang, mais être également entièrement dictée par les initiatives du Gang. Si toutefois le sauvetage prend plus de 6 rounds, l'école s'effondre sur elle-même, tuant toutes les personnes encore présentes à l'intérieur.

Si les PJ réussissent cette mission, ils deviendront immédiatement des héros pour les habitants de Crimson Bay et gagneront un Jeton et un bonus de +1 en Charisme en ville.

Et si les PJ veulent confirmation de Wallace..?

Si les PJ veulent obtenir confirmation que Wallace en personne désire les voir se charger de renforcer les constructions des puits, ils devront se rendre au Gold Digger. Wallace se trouve dans son bureau du premier étage. Il ne cache pas ses préoccupations. Son teint est pâle. Il n'affiche pas son habituel flegme. Wallace est stressé. Il laisse entendre aux PJ que ce phénomène météorologique n'arrive pas par hasard. Avant que les PJ ne prennent congé, il leur explique qu'il souhaite s'entretenir avec eux demain, en fin de matinée. Il les attendra dans son bureau du Digger. Il est inutile qu'à

NOTE AU MARSHAL

Si les membres du Gang n'y pensent pas, ils peuvent trouver et acheter dans le magasin de John Coffin des pardessus imperméable. Ces pardessus sont de long manteaux en cuir, tombant jusqu'aux chevilles. Leurs cols sont longs, rigides et larges, de manière à ce qu'ils puissent être relevés pour protéger le visage.

Pardessus imperméable : 5 \$

Location : 1,50 \$

ce moment les PJ décident d'en savoir plus. Wallace ne dira rien. Il confirme qu'il veut les voir s'occuper du problème des puits. Il a confiance en eux.

En redescendant les escaliers qui mènent à la salle du Gold Digger, les PJ voient le Shérif Drent accoudé au comptoir. Il les regarde, comme s'il se doutait de quelque chose. Pour la première fois, les PJ voient Drent afficher un sourire imperceptible. Le sourire d'un homme très sûr de lui. Il retrouve vite les traits imperturbables qui le caractérisent. Cela se passe presque en deux battements de cils, au point que les PJ peuvent croire qu'ils ont halluciné.

PLUIE D'ENFER

L'équipe de 3 adjoints attend comme convenu à l'entrée Est de la ville. Ces trois hommes ne sont pas de nouveaux visages pour les PJ. Ils font partie de l'équipe emmenée par Drent à la communauté des anciens esclaves. Une carriole remplie de cordes et de plusieurs outils est posée devant eux. Ils vont devoir la tirer jusqu'à la source, sans chevaux. La route est déjà dangereuse sans pluie. Pendant un orage, elle s'avère mortelle. La piste est accidentée, grimpe à 10% mais n'est longue que de 2 kilomètres. Il sera nécessaire de se relayer pour acheminer la carriole jusqu'à la source.

Faites effectuer à vos PJ (et aux PNJ) 3 jets de Vigueur pendant la marche qui les conduit à la source. La piste est détrempée, des plaques de terre se décollent sous leur pied. La visibilité est mauvaise. Le tonnerre continue de leur marteler les tympans. Cette ascension doit être un calvaire pour les PJ.

C'est sous un déluge continu que le groupe arrive à la source. Faites effectuer un jet de Perception (appliquer un malus de -2 au vu des conditions météorologiques) aux PJ.

Sur un jet réussi, ils aperçoivent des hommes qui prennent la fuite derrière les puits, au Nord de leur position. C'est une vision très fugitive. Il est impossible d'identifier avec précision qui sont ces personnages.

Les Shérifs adjoints ne relèveront pas et commenceront immédiatement à consolider les poulies. Trois poulies sont construites au-dessus de chaque puits. Les structures en bois sont apparemment solides, mais le sol bouge, et des plaques de boues de taille moyenne se détachent et risquent d'emporter les constructions. Il est nécessaire d'attacher plusieurs cordes sur les rivets des puits, de relier ses cordes aux poulies, de les tendre au maximum pour les immobiliser.

Si les PJ commencent à se lancer dans une poursuite (qui se soldera par un échec : ils ne connaissent pas le terrain et les conditions sont abominables, les fuyards étaient déjà loin quand ils les ont aperçus et eux connaissent les environs), les adjoints s'y opposeront. Ils ne sont pas là pour courir après des fantômes, mais pour faire en sorte que les poulies permettent de tirer de l'eau des puits. Si les PJ insistent, la confrontation est inévitable. Les PNJ ont ordre de tout faire pour empêcher que les poulies de s'effondrer. Ils n'accepteront pas non plus que le groupe se divise. Si les PJ se séparent, certains pour traquer les fuyards, et d'autre pour aider aux travaux, le résultat sera identique.

Si les hommes du Shérif et les membres du Gang se battent, ils devront esquiver les poulies qui s'effondreront tout autour d'eux, projetant des débris dans toute la zone. Un seul puits sera alors utilisable. Les PNJ, défaits ou victorieux, feront leur rapport à Drent. Ils expliqueront le comportement des PJ. Cela continuera de compliquer les rapports qu'entretiennent les PJ et le Shérif.

Chaque poulie nécessite la présence de deux hommes. En plus des cordes, il est possible de fixer des tuteurs contre les piliers. De grands rondins de bois sont disponibles dans la carriole.

Une fois les consolidations effectuées (ou avant en fonction des événements), les PJ font une découverte. L'un d'eux trouve sur le sol, incrustées dans la boue à quelques mètres d'un puits, plusieurs pattes de pou-

lets, ainsi que des feuilles d'origine inconnue. Un jet de Culture générale à -2 indique aux PJ une pratique de sorcellerie. Si un ou plusieurs PJ ont une connaissance poussée dans la magie et ses diverses pratiques, il peut faire le lien avec la sorcellerie vaudou.

La tempête ne faiblit pas. Une pluie épaisse continue de se déverser sur la ville, tandis que le ciel d'encre est zébré d'éclairs. Les habitants sont prostrés chez eux, attendant que les éléments se calment.

PENDANT CE TEMPS...

Depuis la descente de Drent et ses hommes, le village de la communauté, ravagé par les flammes, est désert. Si les PJ décident de s'y rendre, ils ne trouveront pas âme qui vive. Ils découvrent néanmoins des traces indiquant qu'une cérémonie de sorcellerie a eu lieu ici. Plusieurs poulets décapités jonchent le sol recouvert de cendre de ce qu'était la petite chapelle de la communauté. Des osselets ainsi que des bols remplis de sang séché (depuis environ 1 jour) sont également visibles.

Personne en ville n'est familier avec la sorcellerie vaudou. Si les PJ essaient de trouver une personne capable de les renseigner, ils feront choux blanc.

PRIMES

+1 point pour le sauvetage dans l'école de Mme Duvall.

+1 point si les poulies sont consolidées.

+1 point si les PJ trouvent les preuves laissées dans la boue.



IL N'Y A PLUS DE PLACE EN ENFER

Le Docteur Lightgow n'est pas sportif. Mais la vitesse à laquelle il traverse les rues de la ville en hurlant laisse perplexe tous les habitants qu'il croise dans sa course effrénée. Les mots qui sortent de sa bouche sont incompréhensibles « Vivant... bouge... fou... mort... ».

La grande rue ne connaît pas son activité habituelle. Il est bientôt midi. Les nuages n'ont pas cessé de cracher de la pluie sur la ville. Les commerçants ont choisi de ne pas ouvrir leurs boutiques. Seuls les saloons et l'épicerie de M. et Mme Hoswood sont ouverts. D'épaisses planches de bois ont été disposées entre les bâtiments, de façon à pouvoir enjamber le sol gorgé d'eau. À certains endroits, il est possible de s'enfoncer au dessus du genou dans une boue compacte.

Les PJ, qui se rendent à leur rendez-vous avec le maire Wallace, rencontrent le Docteur Lightgow. À bout de souffle, il s'écroule à leurs pieds. Son visage est déformé par la peur. Il implore de l'aide. Entre deux spasmes, il jure qu'il a entendu des bruits en provenance de la pièce qu'il réserve aux cadavres. Comme si l'on tambourinait à la porte. Après avoir donné un coup de clé pour fermer à double tour cette pièce, il est parti chercher de l'aide. Il ne peut plus se déplacer. Lightgow n'accompagnera pas les PJ jusqu'à sa demeure. Une fois ses esprits récupérés, le Docteur ira cette fois chercher le réconfort dans les vapeurs d'opium du Blue Lotus.

Il n'y a personne autour de la maison du Docteur. Lorsqu'ils pénètrent à l'intérieur, rien ne semble anormal. C'est en se dirigeant vers la porte de la morgue, qu'ils entendent les bruits dont parlait le Docteur. La porte commence à s'effriter et est sur le point de céder.

Dès l'instant où les PJ se trouvent face à elle et juste avant qu'ils ne décident de l'ouvrir, la partie supérieure (au dessus de la serrure) craque. À travers le trou provoqué par cet énième coup, les PJs voient le visage livide d'un homme. Sa peau diaphane commence à se couvrir de plaques noires. Ses yeux révulsés, reflet d'un corps abandonné par son âme, sont braqués sur les PJ. C'est un grand gaillard, large d'épaules et muni de mains de la taille de raquettes à neige. Les membres du Gang aperçoivent derrière lui 3 autres personnes dans le même état. Ils sont 5 au total (4 hommes et une femme). Un dernier est encore allongé et ne se réveillera que lorsque tous les autres auront été abattus. Il est sous un drap, sur une table, au milieu de la morgue.

La partie basse de la porte le retient encore dans la morgue. Les créatures laissent échapper un râle sourd. Les PJ sont face à des morts-vivants, des Zombis. Il doivent faire un test de Terreur (un jet de Tripes) devant ces monstres revenus de l'enfer. S'ils attrapent un des PJ, ils commenceront à le dévorer.

ZOMBI (5)

Allure — 4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d4	d6	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Mort-vivant — +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (la tête) — toucher un zombi à la tête provoque +2 de dégâts, en plus des +4 normaux de l'attaque ciblée.

Sans peur — les Zombis sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d6	d6+d4

Les PJ viennent d'assister à la première apparition de Zombis.

Notez également que la rue gorgée d'eau n'est pas très praticable (pour peu que le Gang ne batte en retraite hors les murs du Docteur) et qu'en dehors des planches posées à même la boue, il est très compliqué de ne pas se retrouver les deux chaussures bien calées au sol !

Parallèlement, les habitants de Crimson Bay se sont relayés à la source tout au long de la journée. Devant la dégradation du temps, le maire Wallace a demandé à ses concitoyens de se prémunir. Il craint une pénurie d'eau potable.



NOTE AU MARSHAL

Si les PJ ont alarmé le maire sur une possible contamination du puits (à cause des indices trouvés sur place), il n'empêchera pas les habitants de se fournir en eau. Il n'y a aucune preuve, rien qui puisse appuyer la thèse d'un empoisonnement des puits. Les PJ, le cas échéant, seront inspirés d'être méfiants, mais malheureusement personne ne pourra leur confirmer que quelqu'un a empoisonné l'eau des puits.

L'ENTRETIEN SECRET AVEC LE MAIRE WALLACE

C'est le moment pour votre Gang de se rendre au Gold Digger pour répondre à l'invitation que leur a lancée Wallace. Lorsqu'ils arrivent, Slim Jim leur annonce discrètement que le maire les attend dans sa demeure, à quelques mètres de là. Wallace vient ouvrir la porte en personne. Il reçoit les PJ dans son salon du rez-de-chaussée. La cheminée libère une douce chaleur. La pièce n'est que faiblement éclairée. Wallace propose de servir un verre à ses invités. Il ne cache plus sa nervosité. Il ne cesse de passer un mouchoir sur son front humide. Il pense que les événements glissent vers une conclusion dramatique. Il regrette que Drent ait agi de manière si violente avec les anciens esclaves. Les PJ comprennent que, hormis l'aspect industriel et commercial de la ville, Wallace ne contrôle rien. Il admet également n'avoir aucune emprise sur le Shérif. Il avoue au Gang, la voix basse et le regard alerte, que le Shérif s'est débarrassé de la communauté... Le maire Wallace dévoile l'importance du terrain pour la construction d'une nouvelle ligne de chemin de fer. Dans un courrier récent, ses associés de Boston annonçaient à Wallace que l'inquiétude liée à la stagnation des négociations grimpeait. Cordell refusait de céder le terrain. Il est désormais persuadé que Drent a agi et tout manigancé sur ordre de ses associés. Il comprend même que depuis le début, Drent est à ses côtés pour résoudre dans l'ombre ce que Wallace ne gère pas. C'est un homme au bord de la crise de nerf qui s'adresse aux PJ.

ALORS VIENDRA UN HOMME

Il est rare que les morts reviennent à la vie. Mais l'Ouest étrange est un endroit mystérieux. Si les PJ alertent le Shérif ou le maire (ou les deux), la rumeur sera impossible à contenir. Si la plupart des gens n'ont jamais vu de morts-vivants, d'autres, néanmoins, comme Jeff Liston, connaissent bien la question.

♣ Le Niveau de Peur augmente immédiatement de 1, dès que les PJ ont lâché l'information.

Le soir de cette première apparition, deux événements majeurs vont se dérouler.

Isolation

Le ciel n'a pas laissé passé un rayon de soleil depuis deux jours. Une pluie glaciale s'abat sans discontinuer, poussée par un vent violent balayant la grande rue sans relâche. Il est presque impossible de quitter la ville à cheval ou en diligence. Les routes sont gorgées d'eau, et l'épaisse boue formée à la surface condamne toute tentative. Un télégramme a averti la gare que la liaison ferroviaire était coupée, depuis Shan Fan et Portland. Le télégramme devient muet en début de soirée.

Crimson Bay est coupée du monde.

Sombre promesse

Alors que la ville commence à être en proie à une panique généralisée, et que le Shérif et ses hommes tiennent tant bien que mal la situation, un homme, le visage cagoulé et vêtu de haillons apparaît sur la rue principale. Il avance lentement, marchant au milieu de la grande rue, en direction du bureau du Shérif.

Même si les PJ sont occupés loin de la scène, arrangez-vous pour qu'ils assistent à son arrivée.

C'est un Noir de la communauté. Il est venu en message. Le Shérif, qui se trouve dans son bureau, sort. La rue se remplit de curieux. L'homme raconte au Shérif que les hommes et femmes du village sont partis trouver refuge au-delà de la forêt. Mais la ville va en payer le prix fort. Le message promet l'enfer aux habitants de Crimson Bay :

« Les morts reviendront de l'Enfer tourmenter les vivants, les morts reviendront dévorer le cœur des coupables ! »

Fou de rage, Drent abat froidement l'homme devant tout le monde. Les habitants qui viennent d'assister à la scène sont sous le choc. Son corps tombe au milieu

de la rue. Le Shérif ordonne à ses hommes d'exposer ce cadavre à l'entrée de la ville, pour prévenir les visiteurs que la loi règne en ville. Il crie à la foule de se disperser. Les PJ voient que l'imperturbable Shérif Russell Drent gagne en nervosité.

PANIQUE

À ce moment de la soirée, laissez vos PJ aller à leur guise. Décrivez une ville où les habitants sont inquiets. Plusieurs chariots commencent à se remplir. Des groupes de citoyens commencent à se former. Bon nombre veulent quitter la ville, malgré la tempête. Le risque de prendre la route n'empêche pas les hommes et les femmes de s'organiser. Très vite, une centaine de personnes sont sur la grande rue. Wallace, de plus en plus désespéré, demande de la patience à ses concitoyens. Drent déploie ses hommes à la sortie de la ville pour empêcher les départs. La foule gronde contre cet abus de pouvoir. Le Shérif ne cache plus la crapule et la brute qui sommeillent en lui. Il pliera la ville à sa volonté.

À ce pic de tension s'ajoute le deuxième événement tragique : une déflagration puissante aveugle toute la ville un instant ! Une trentaine de personnes s'écroulent au milieu de la rue, mortes. Foudroyées. La tempête dégénère encore. D'incroyables éclairs sont suivis de plusieurs coups de tonnerre assourdissant, résonnant au dessus de la ville. Des rideaux d'une pluie dense et glaciale dégoûtent un peu plus les téméraires désireux

de fuir. Les corps des victimes sont immédiatement conduits chez le Docteur Lightgow.

Son cabinet ne pouvant accueillir tous ces corps, il demande que les corps soient emmenés dans une grange.

Tout au long de la nuit, des cas similaires vont faire leur apparition. Au petit matin, près de 200 personnes seront retrouvées mortes, dans leur sommeil, dans les saloons ou les bordels... Au matin, la panique est totale. Des convois s'organisent. La grande rue est impraticable. Drent ne peut rien faire devant ce mouvement de foule. Près de 300 personnes piétinent sous la pluie qui ne cesse de frapper Crimson Bay.

PRIMES

+1 point pour l'exécution des zombies dans le cabinet du Docteur.

+1 point si le Gang parvient à la conclusion que le point faible des morts-vivants est la tête.

+1 point si les PJ réalisent des actions destinées à calmer la foule.



LE SIÈGE DE CRIMSON BAY

Alors que les habitants décidés à quitter la ville vont se mettre en marche, sans que personne ne puisse intervenir, une vision d'horreur s'impose à toutes les personnes se trouvant sur la grande rue. Une horde de zombies provenant de l'entrée Est marche sur la ville. L'état de décomposition avancé est impressionnant. Sur un jet d'Intellect réussi, les PJ comprennent que ces morts-vivants proviennent du cimetière. Les ruelles de la ville commencent également à recracher des grappes de zombies. Provenant de divers endroits, ils convergent vers la rue principale. Un garde-manger de 300 personnes est à disposition...

Comptez pour le moment un nombre de 65 zombies.

♣ Le Niveau de Peur augmente à nouveau de 1.

Dans une confusion générale, sous les hurlements et les cris, tout le monde tente de se réfugier dans des maisons, commerces, baraquements, etc. Le ciel crache des éclairs frappant et embrasant plusieurs bâtiments. Les portes se ferment, claquent, les volets obstruent les fenêtres. Ceux qui sont à l'intérieur parent au plus pressé, oubliant les malchanceux bloqués dehors. Slim Jim essaie de fermer le Digger, mais le flot de personnes fonçant à l'intérieur l'en empêche. Le Shérif et ses hommes tirent dans le tas et se barricadent dans leur local. Le père O'Hara fonce jusqu'à son église. Plusieurs personnes le suivent, implorant ses prières et le pardon du Seigneur. Quelques coups de feu partent. Les victimes de morsures sont déjà nombreuses.

Plusieurs personnes sont coincées, dans l'incapacité de trouver une cachette. Les PJ peuvent une fois de plus jouer aux héros et venir en aide aux malheureux bloqués dans la grande rue à la merci des hordes de zombies.

RÉSISTANCE

Note préliminaire : n'oubliez pas d'ajouter un malus (au moins -2 aux jets) à toutes les actions d'escalade (et autres). La pluie rend extrêmement glissant les toits et toutes les surfaces extérieures des bâtiments de la ville.

Plusieurs scènes se déroulent (voir ci-après), auxquelles les PJ peuvent choisir de participer ou non. L'état actuel de la situation est catastrophique. Les victimes seront nombreuses, avec ou sans leur intervention. Mais l'âme héroïque de certains de vos PJ condamnera le Gang à ne pas penser qu'à lui.

L'église barricadée

Le père O'Hara s'est barricadé dans son église avec peu de fidèles. Horrifié à l'idée d'ouvrir les portes et de risquer une attaque, il refuse de laisser rentrer une trentaine d'habitants agglutinés devant la maison du Seigneur. Les cris et les larmes ne l'émeuvent pas. Les PJ doivent le convaincre, tenter d'entrer par un autre moyen pour le faire changer d'avis, ou l'abattre. Le Père O'Hara est armé d'un Peacemaker .45. Et commence à perdre les pédales. Il usera de son arme sur quiconque tente de s'introduire dans son église. Si les PJ parviennent à régler ce problème, ils découvriront alors le secret du prêtre de pacotille (voir p.99 le chapitre sur les fiches de PNJ).

La veuve en détresse

Les PJ, en passant devant une maison, dans les ruelles au sud de la ville, entendent une femme hurlant à la mort. Elle s'est enfermée dans la chambre du premier étage de son habitation. Son mari et ses 4 fils (de 6 à 15 ans) sont devenus des zombies. Ils essaient de casser la porte de la pièce où elle se cache. Sans l'intervention des PJ, elle mourra.

Le White Tiger

Des cris proviennent de la cave du White Tiger. M. Shou a lâchement abandonné ses filles, enfermées dans la cave qui leur sert de dortoir et lieu de vie. Barricadé dans une chambre à l'étage et armé d'un scattergun, Shou refuse de laisser entrer quiconque dans sa pièce, et refuse d'en sortir. 30 filles sont prisonnières au sous-sol. 10 zombies ont entrepris de défoncer la porte qui les sépare de ce festin providentiel. Les filles seront plus en sécurité dans les chambres du premier étage. Pour les secourir, les PJ devront venir à bout des 10 morts-vivants attroupés devant la porte du dortoir. La porte est sur le point de rompre définitivement.

D'autres endroits à risque...

- ♣ le London est assiégé par une vingtaine de zombies.
- ♣ le Washington est ravagé par un incendie. Le couple Jansen est prisonnier au premier étage.
- ♣ les hommes de la capitainerie au port sont bloqués dans leur local. Plusieurs morts-vivants essaient de s'introduire à l'intérieur pour les attaquer.

Vous pouvez également introduire d'autres péripéties.

NOTE AU MARSHAL

Si les PJ ne sauvent pas le Docteur Lightgow, ils n'auront jamais la certitude que l'empoisonnement des puits est à l'origine des morts subites qui frappent les habitants de la ville.

Docteur en danger

Après avoir œuvré à sauver le plus d'habitants possible, les PJ entendent les cris de détresse du Docteur Lightgow. Une colonne de fumée s'échappe de son cabinet. Lorsque les PJ arrivent sur place, ils sont devant un énorme défi. Le bâtiment est infesté de morts-vivants. Le Docteur s'est réfugié sur son toit. Il hurle qu'il a l'explication sur le phénomène entraînant les morts soudaines des habitants de Crimson Bay. Plusieurs carrioles contenant du foin bûché du fait de la pluie (ou pas, la bâche est partie, c'est de la bouillie, mais c'est mieux que rien !) sont garées dans les ruelles adjacentes. Les PJ peuvent en placer une devant la façade du cabinet du Docteur et l'enjoindre à sauter.

Le Docteur veut raconter ce qu'il sait au maire Wallace. Les PJ vont devoir escorter, à travers des rues dangereuses, infestées de zombies affamés, le Docteur Lightgow.

Une explosion d'une violence hors du commun retentit. Elle provient du nord de la ville. Rapidement, les PJ voient monter dans les cieux un nuage en forme de champignon. La manufacture de munitions de Gamblin' Joe Wallace vient de sauter (faite en sorte que les PJ soient à côté pour qu'ils assistent à l'explosion et aux effets dévastateurs, à savoir les balles qui partent dans tous les sens et qu'ils peuvent se prendre !).

Les cadavres tombés dans la grande rue, ayant succombé aux morsures des zombies ou aux balles perdues, se relèvent. Partout en ville, des gens continuent de mourir pour revenir à la vie sous une forme de mort-vivant. Le processus semble se poursuivre et aggrave la condition des survivants.

Les PJ trouveront Wallace enfermé chez lui. Ils obtiennent sa localisation au Gold Digger. Mais pour obtenir cette information, ils devront abattre les 10 zombies regroupés devant la porte du saloon, et convaincre Slim Jim de parler. Slim Jim n'ouvrira pas la porte et ne communiquera qu'en hurlant.

La nuit tombe. Aucun mort-vivant ne se trouve devant la demeure du maire. Il suffit de crocheter la serrure pour pénétrer à l'intérieur. La maison est plongée dans l'obscurité. Soudain, un bruit de verre brisé alerte les PJ. Il provient du premier étage. Les membres du Gang trouvent Wallace dans un petit bureau, allongé sur le sol, sous une fenêtre ouverte. Il ne bouge pas, mais n'est pas mort. Sa joue droite est entaillée de l'oreille au menton. Une bouteille de whisky cassée traîne à droite de son visage, à côté d'un Peacemaker .45. Elle est recouverte de sang. Le tiroir de son bureau est ouvert, plusieurs papiers recouvrent la moquette. Il s'agit de documents officiels, sur lesquels apparaissent en en-tête une adresse à Shan Fan. Il fixe le plafond. Il mettra quelques minutes avant de reprendre ses esprits.



PÉRILS

2

ZOMBIS

Allure — 4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d4	d6	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Mort-vivant — +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (la tête) — toucher un Zombi à la tête provoque +2 de dégâts et les attaques perforantes y font des dégâts normaux.

Sans peur — les Zombis sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d6	d6

LES EXPLICATIONS DU DOCTEUR LIGHTGOW

Lightgow est catégorique. Il affirme connaître l'origine des morts foudroyants qui frappent les habitants de la ville. L'eau est empoisonnée. Il en a fait la découverte en nourrissant ses oiseaux. Il a rempli les écuelles de certains avec de l'eau provenant d'un réapprovisionnement datant de quelques jours. Ses autres oiseaux ont bu une eau ramenée par les convois de la veille. Ces oiseaux sont morts en quelques minutes. Certains ont mystérieusement survécu (2 sur 10), sans qu'aucun effet ne soit à signaler. Lightgow pense que certains individus sont naturellement immunisés contre le poison. 20 % des habitants de la ville ne devraient pas succomber à l'empoisonnement des puits. Dont les PJ, évidemment.

L'effet prend plus de temps sur les humains mais est similaire. La cause de la mort est un arrêt net du cœur. Le retour à une certaine « activité vivante » est d'après lui le fait d'un puissant acte de sorcellerie.

À cet instant, les PJ peuvent faire le rapprochement avec les indices trouvés dans la boue le soir où ils sont allés consolider les poulies d'extraction, ou les éléments aperçus dans les cendres de la chapelle, à la communauté des anciens esclaves en ruines.

IN FINE

Wallace prend la parole à son tour.

Il vient d'avoir la visite d'un homme. Wallace explique que l'intrus s'est introduit dans la maison par la fenêtre, sans le moindre bruit. Il a vu un homme noir, très grand. Wallace a essayé de se défendre en attrapant son revolver. L'homme, trop rapide, lui a asséné une rapide série de coups de poing. Il a fracassé une bouteille contre le bureau et lui a coupé la joue. Il l'a ensuite interrogé sur ses associés.

Wallace parle d'un homme dont « les yeux reflètent le démon ». Assailli par la peur, Wallace a donné les renseignements. L'homme a alors avoué qu'il est le sorcier capable de ramener les morts de l'enfer. Après avoir plongé Crimson Bay dans une infernale lutte contre une armée de zombis, l'homme s'est dirigé à Shan Fan, pour détruire définitivement l'empire industriel qui a détruit sa communauté. Lui et une poignée d'hommes ont déjà saboté la manufacture. Sa vengeance ne fait que commencer.

Si Wallace est encore vivant, c'est pour voir son rêve de grandeur s'effondrer. Cet homme est habité par une rage et une haine sans commune mesure. Il s'est présenté sous le nom de Fedor. Il a volé plusieurs documents comportant des adresses (des entrepôts dans la zone portuaire appartenant à Leï Pan, ainsi que des courriers personnels sur lesquels apparaissent l'adresse de la demeure de Leï Pan, sur les hauteurs de Shan Fan).

Wallace offre aux membres du Gang une récompense défiant leur imagination. Il est prêt à leur payer la somme de 40 000 \$, qu'il a dans un coffre à la banque, pour rattraper Fedor et l'empêcher de nuire (il donnera 10 000 \$ aux PJ à leur départ, et le solde à leur retour, avec la preuve que Fedor est mort). Les PJ sont libres d'accepter cette mission pour l'argent, le désir de stopper Fedor et sauver des vies, ou même par compassion pour sa quête. L'injustice est flagrante. Wallace n'a compris que trop tard que Drent avait tout manigancé et tout organisé pour chasser la communauté. Fedor semble incontrôlable, et risque de semer la mort et la désolation sur sa route. Il faut le stopper.

Les PJ ne pourront pas quitter la ville dans l'enchaînement. Les zombis sont de plus en plus nombreux. 20 % des habitants de la ville sont retranchés et résistent comme ils le peuvent aux assauts des morts-vivants. L'intensité de la tempête n'est pas retombée. Effrayés par les éclairs et le tonnerre, les chevaux ne sont pas en état d'être chevauchés. Multipliez les attaques et accentuez l'aspect « siège » de la situation.

Drent, Shane, Cabott et 10 autres hommes de loi sont regroupés dans le bureau du Shérif. C'est devant leur bâtiment qu'a lieu la plus grosse attaque (une trentaine de créatures tentent de forcer l'entrée). Bientôt à cours de munitions, ils ne pourront plus repousser les morts-vivants. S'ils ne reçoivent pas une aide extérieure, ils mourront. Personne en ville ne se soucie de leur sort.

GUEULE DE BOIS

Partout en ville résonnent des hurlements. Le feu gagne du terrain, malgré les trombes d'eau. Crimson Bay est défigurée.

Un jour entier supplémentaire se déroule avant l'acalmie des intempéries. Les PJ peuvent alors préparer leurs montures. Les commerçants ont reçu des directives de Wallace, et doivent procurer aux PJ toutes les fournitures dont ils auront besoin. L'armurier, Spencer Harrelson, est décédé au début de l'attaque. C'est le Shérif adjoint Jonas Abble qui est en charge de l'armurerie. Les PJ ont crédit illimité également à l'armurerie.

Le Gang laisse derrière lui une ville ravagée.

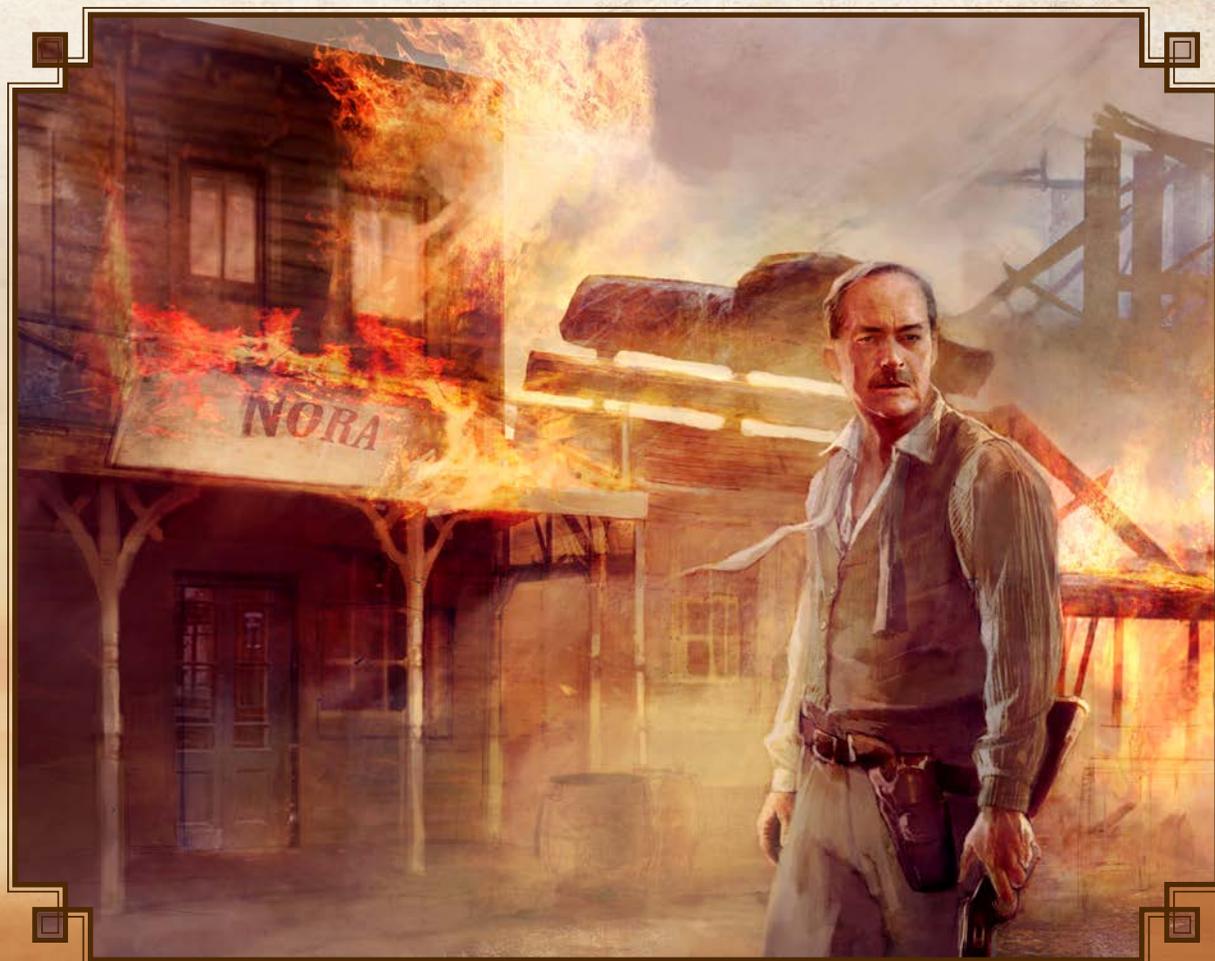
PRIMES

+ 1 point par aventure parallèle réalisée et menée à bien.

+ 1 point pour sauver le Docteur Lightgow.

+ 1 point pour le conduire jusqu'à Wallace en vie.

+ 1 point pour avoir sauvé Drent.





LE LONG DU GRAND LABYRINTHE



EN ROUTE POUR FORT BAKER

C'est donc avec presque deux jours de retard que les PJ se lancent à la poursuite de Fedor. Ils doivent suivre la piste de Shan Fan, qui longe la voie ferrée de raccordement qui rejoint la California Trail. La piste est à l'intérieur des terres, mais court également le long du Grand Labyrinthe. Cette voie ferrée est l'unique voie ferroviaire qui relie Portland à Shan Fan. C'est elle qui passe par Crimson Bay. Les 150 premiers kilomètres sont difficilement praticables en raison d'une boue épaisse qui rappellera aux PJ que la tempête provoquée par Fedor fut d'une intensité prodigieuse.

Vos PJ sont des aventuriers, mais les routes de l'Ouest étrange constituent pour eux une nouveauté. Voici une table de rencontres aléatoires à utiliser pour le début de leur périple.

LES DESPERADOS (3)

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d6, Perception d8, Tir d8, Tripes d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Dégaine comme l'éclair — Peut dégainer une arme en action gratuite

Arme	Tir	Dégâts
Peacemaker .45	d8	2d6+1
<i>12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1</i>		
Arme	Tir	Dégâts
Winchester 73	d8	2d8
<i>24/48/96 ; CdT 1 ; Mun. 15 ; PA 2</i>		
Arme	Tir	Dégâts
Mitrailleuse Gatling	d8	2d8
<i>24/48/96 ; CdT 3 ; Mun. 100 ; PA 2 ; Tir statique</i>		

LES BRAVES DU CLAN DU CROTALE (8)

Allure — 8 (+d10)

Véloce — Allure +2, le dé de Course passe à d10.

Serment des anciennes traditions

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d8	d8

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Équitation d8, Intimidation d6, Pistage d6, Survie d6, Tir d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7 (+1 — Blocage)	6

Blocage — +1 en Parade

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Tomahawk	d8	d8+d6
Arme	Tir	Dégâts
Arc	d6	2d6
12/24/48		

LES CANNIBALES

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d8	d8

Compétences — Combat d6, Discrétion d6, Perception d6, Tir d4, Tripes d6



TABLE DE RENCONTRES

1d10	Effet
1-2	Rien à signaler. Les PJ peuvent chevaucher tranquillement et chanter des ballades au coin du feu en dégustant leurs haricots.
3-4	Les PJ voient surgir des nuages une machine infernale. Un autogyre les prend pour cible, arrosant le Gang de sa mitrailleuse Gatling. 3 desperados ont volé l'engin à un savant fou, pris en otage et contraint de piloter son véhicule au gré des humeurs de Kid Tango, le chef psychologiquement instable des desperados. Considérez que le savant fou a un score de d6 en Pilotage.
5-6	Une horde d'Indiens du Clan du Crotale (8 individus) attaque les membres du Gang.
7-8	Un éboulement surprend les PJ. Ceux qui ratent un jet d'Agilité subissent 3d6 de dégâts.
9-10	Les PJ ont choisi la mauvaise direction. Leur mauvais choix devant un embranchement va leur coûter cher. Sans s'en apercevoir, ils se déplacent vers les terres. Ils passent par la ville fantôme de South Rock, perdue au milieu d'une étendue désertique. Une rue, 10 baraques, 25 cannibales affamés cachés dans les soubassements. Ces mangeurs de chair humaine ont truffé de pièges leur hameau (parmi eux 5 femmes et 5 enfants, le reste sont des adultes). Faites faire un jet de Perception à -2 à vos PJ. Les autochtones ont enterré des pièges à loup sous toute la longueur de la rue principale. Si les PJ ne les détectent pas, leur chevaux (ou eux-même s'ils marchent) subissent les blessures (2d6+1 de dégâts). Ensuite les cannibales attaqueront les PJ. Plusieurs d'entre eux sont issus d'unions consanguines. Leurs visages ainsi que leurs corps comportent d'horribles mutations. Ils attaquent principalement avec des haches de boucher, des fourches et des couteaux. Deux d'entre eux sont munis de fusils de chasse. Si les PJ repartent de South Rock, ils découvrent un fossé creusé à l'extérieur de la ville, où sont entreposés plusieurs dizaine de carrioles et diligences.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

ATTAQUE

Armes	Combat	Dégâts
hachoir, fourches	d6	d8+d6
Arme	Tir	Dégâts
Winchester 73	d4	2d8

24/48/96 ; CdT 1 ; Coups 15 ; PA 2

TERMINUS. TOUT LE MONDE DESCEND

Même si les PJ connaissent la destination de Fedor, ils peuvent recourir au pistage. Sur un jet de compétence Pistage réussi (le sol humide procure un bonus de +2, mais les journées de retard infligent chacune un malus de -1), ils comprennent qu'il emprunte la même route. Il est à cheval et n'est pas seul. Deux hommes sont avec lui. Son avance est d'un jour et demi.

Les PJ arrivent à hauteur d'un train déraillé. Ses 10 wagons sont encastrés les uns dans les autres, parfois bloqués dans le sol à la verticale. L'avant de la locomotive est enfoui sous une épaisse couche de terre. La voie ferrée s'est déplacée de plusieurs mètres, ce qui a provoqué cet accident. Les fortes pluies sont à l'origine de ce glissement de terrain. Il n'y a aucun survivant. Plusieurs charognards ont commencé leur festin. Des pilliers ont déjà vidé tous les passagers de leurs objets de valeur. Le wagon postal, également destiné aux transports de fond, a été forcé. Les coffres sont vides.

Au petit matin, les PJ arrivent devant un fort de l'Armée de l'Union. Il est inscrit au-dessus de son portail « Fort Baker ». Aucun signe de vie n'est détectable. Le portail n'est pas fermé. Le drapeau flotte, accroché comme il se doit au mat central, là où le colonel fait l'appel. La cour est recouverte de débris de chariots, diligences, d'armes, caisses et toutes sortes d'objets détruits. Une diligence de transport de fonds de l'agence Pinkerton est renversée sur le toit, près de l'écurie. Plusieurs sacs de toiles frappés des insignes de la Banque centrale de Portland sont répandus autour du véhicule. La diligence contient 15 sacs, pour un total de 6 000 \$. 4 canons ont été installés sur les remparts et sont pointés à l'intérieur de la cour. Les dortoirs et les quartiers du colonel ont été pilonnés. Sur un jet de Perception réussi, les PJ constatent que les canons ont été chargés à la hâte. Le sol est recouvert de plaques de bois larges de plusieurs mètres (en réalité des portes et un battant du portail central du fort), vulgairement disposées. Les PJ sont devant un spectacle peu commun. Des traces de sang, ou quelques membres arrachés de leur corps confirment la présence antérieure d'êtres humains.

Quelques vivres sont récupérables à la cuisine et dans le réfectoire. Il s'agit de boîtes de conserves de haricots,

l'ordinaire des soldats. Des caisses entières de munitions sont entreposées dans l'arsenal, ainsi que des dizaines de Peacemaker .45, des Winchester 73 et des shotguns. Deux mitrailleuses Gatling se trouvent également dans l'arsenal. L'une d'elle est définitivement hors d'usage. L'autre est en état de marche. 500 balles sont disponibles.

Les PJ entendent des soupirs provenant des dortoirs. Un soldat est coincé sous une armoire. Plusieurs boulets se sont abattus sur cette pièce. Il prend peur en voyant les PJ arriver. Il n'arrive pas à s'exprimer. Son visage est déformé par la peur. Il est terrifié. Du sang coagulé sort de ses deux oreilles. Sa jambe droite est cassée, et plusieurs de ses côtes sont enfoncées. Il respire difficilement et les PJ devront le porter pour le sortir du dortoir. Il n'arrive toujours pas à parler.

SHOGGOTH OR NOT SHOGGOTH

Quelles que soit les aspirations des PJ à ce moment précis, ils sentent le sol trembler sous leurs pieds. Les plaques de bois qui recouvrent la cour du fort bougent. Les PJ doivent effectuer un jet d'Agilité avec un modificateur de -2 pour ne pas tomber. L'instant d'après, les plaques de bois volent en éclat, retombant quelques mètres plus loin dans un fracas assourdissant. Le centre de la cour implose, projetant dans l'air un nuage de poussière. Des profondeurs surgit un monstre abject, fruit d'une création démoniaque. Un Shoggoth de 15 mètres. Déchaîné et affamé, émettant un hurlement terrifiant, le monstre attaque les PJ. Le régiment de Fort Baker a été décimé par cette abomination. Il n'a fallu que deux attaques au monstre, séparées de quelques heures, pour venir à bout de l'intégralité des militaires, complètement pris par surprise et dans l'impossibilité de demander de l'aide. Les PJ remarquent que plusieurs points d'impacts sont visibles sur le corps de la bête. Un sabre de cavalerie est même planté près de sa « bouche ». Les Yankees ont réussi à le toucher, plusieurs fois.

Les PJ ne devront pas impérativement détruire le Shoggoth pour continuer leur traque. Ils peuvent fuir. Leurs chevaux seront bien trop effrayés par la créature pour se laisser monter et tenteront de partir le plus loin possible. Le Shoggoth lancera de nombreuses attaques destinées à retenir les PJ dans l'enceinte du fort.

Fort Baker ne résistera pas à cette troisième attaque. Les piliers et structures vont s'effondrer sous les assauts du monstre. Si les PJ utilisent la mitrailleuse Gatling ou les canons, la destruction du fort et l'écroulement de son mur d'enceinte sont inévitables.

LES CANONS

Arme	Dégâts
Canon	3d8

Portée 25/50/100, CdT 1/3, PA 4, Arme lourde.



SHOGGOTH

Cet imposant amas de chaire sombre et gélatineuse est agitée de spasmes, du clignotement d'yeux multiples et du claquement de dents acérés.

Allure - 4

Enfouissement - Allure 8

Terreur -2 - oblige à faire un jet de Tripes à -2



TRAITS

Agi	Int	Âme	For
Vig			
d8	d6	d6	d12+5 d12

Compétences — Combat d8, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	20 (2)

Armure +2 — peau écailleuse.

Énorme — ses adversaires ajoutent +4 à leurs jets de Combat ou de Tir en raison de sa taille immense.

Résistant — ne subit pas de blessure pour avoir été Secoué deux fois.

Taille +10 — le shoggoth dépasse les 15 m de long et fait bien 3 m de diamètre.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Bec	d8	d12+d6+5
Arme	Combat	Dégâts
Tentacule	d8	d12+d6+5

Notes : le shoggoth peut attaquer jusqu'à quatre cibles avec ses tentacules sans malus. Avec une Relance lors du jet de Combat, le tentacule enserre la victime et provoque ce round et les suivants ses dégâts. À son round d'action, la victime peut se libérer si elle réussit une Relance sur un jet de Force opposé.



BAD MOON RISING

Le Gang traverse quelques petits hameaux, dans lesquels ils peuvent passer la nuit, se restaurer, confier au Shérif local le soin du soldat inconnu sauvé de Fort Baker, etc.

Sur un jet de Pistage réussi, ils comprennent qu'en chevauchant à brides abattues, ils parviendront à récupérer une partie du retard qu'ils ont sur Fedor.

Ils ne sont plus qu'à une journée de Shan Fan.

Le Gang arrive à San Lorenzo Point, une petite exploitation minière désaffectée. À vol d'oiseau, ils se trouvent à une dizaine de kilomètres du Grand Labyrinthe. Il est inscrit sur plusieurs panneaux poussiéreux que des prospecteurs trouvèrent ici un filon de roche fantôme. Des panneaux affichant le nom d'une société, « Parker & Co », sont cloués sur les portes des bâtiments. Quelques entrepôts vides, des dortoirs, un saloon abandonné et une écurie constituent les principales constructions de San Lorenzo Point. Le site est abandonné depuis déjà plusieurs mois. Les fenêtres de plusieurs vitrines sont brisées. Des verres traînent encore sur le comptoir du saloon. Des tables sont recouvertes de cartes, comme si les parties de poker étaient restées en suspens. La vie semble s'être figée. Les bâtiments sont disposés en cercle. Une piste étroite et rocailleuse part au Nord-Ouest. Un panneau indique qu'elle mène à une mine.

Les PJ peuvent trouver, dans une pièce attenante à un entrepôt (un bureau de contremaître), des documents officiels. La société Parker & Co a investi San Lorenzo Point il y a 1 an et 5 mois. Les rapports d'activités avancent que le rendement du filon a rapidement baissé. Un autre document relate que plusieurs ouvriers refusent d'avancer plus dans les galeries, prétextant ne pas « vouloir saccager un territoire indien ». La compagnie envoya sur place des agents pour organiser des recherches. Certaines peintures découvertes sur les murs de la galerie ouest prouveraient qu'une tribu des Corbeaux dansants aurait séjourné dans ces galeries avant le début des forages. La concession appartenant légalement à Parker & Co, l'exploitation ne peut être interrompue.



PRIMES

Si les PJ survivent à l'un des évènements de la table de rencontre : **+1 point** (+2 points pour le village des cannibales)
+1 point pour le sauvetage du soldat inconnu.
+2 points pour la destruction du Shoggoth.

NOTE AU MARSHAL

Les PJ ne doivent pas oublier de s'occuper de leur montures. Si les chevaux ne reçoivent pas l'entretien nécessaire, réaliser les jets de Fatigue requis pour les montures et appliquer les malus correspondants.

Un rapport datant de 3 semaines décrit un incident mystérieux. 5 ouvriers creusant dans la galerie Ouest ont appelé à l'aide. Des cris résonnèrent dans toute la mine. Les pages suivantes sont manquantes. Un dernier document datant du lendemain relate que plusieurs employés partent chercher de l'aide, et que Parker & Co cesse l'exploitation de sa mine de San Lorenzo Point. Ce rapport est signé « B. W. Carruthers ».

Les petites bourgades comme San Lorenzo Point sont légions sur la côte. Les compagnies n'ont aucun remords lorsqu'il s'agit de laisser derrière elles ces villes fantômes.

VERS LA MINE

Sur un jet de Perception réussi, les PJ observent des traces de pas et de lutte sur le sol, à l'endroit où la piste menant à la mine commence. Des taches de sang sèches sont également visibles. Les PJ entendent alors un cri. Quelqu'un appelle à l'aide. Les membres du Gang décèlent dans cette voix une puissante détresse. Le son provient de la mine, dont l'entrée est visible depuis le village, à une centaine de mètres. La nuit tombe sur San Lorenzo Point.

L'entrée de la mine est surplombée d'un écriteau « Parker & Co ». Quelques wagonnets sont garés devant cette entrée. Une lampe à huile à moitié pleine est posée sur une caisse. Sans elle, ou une lampe déjà en leur possession, les PJ auront beaucoup de mal à progresser dans la mine. Il est impossible de voir à plus de 2 mètres. La mine est plongée dans une obscurité complète. Le rail central est recouvert de sable. Le son de la voix implorant de l'aide provient une nouvelle fois aux oreilles des PJ. La galerie principale prolongeant l'entrée se sépare en deux voies. Les pancartes nomment celle de droite « galerie Est », et celle de gauche « galerie Ouest ».

La galerie de droite coure sur 50 mètres puis se divise en trois petites sections de 25 mètres où le rail ne se prolonge pas. Un chiffre annonce le début de ces trois prolongements : 1 pour celle de gauche, 2 pour celle du milieu et 3 pour la dernière sur la droite. Il n'y a rien ni personne. Le forage s'est apparemment interrompu brusquement. Les outils ont été abandonnés, garnissant le sol d'une belle panoplie de mineur (pioches, pelles et marteaux peuvent avoir une réelle valeur suivant leur état. Plusieurs revendeurs rachètent à bon prix des cargaisons de fournitures dans les villes où les forages sont nombreux et abondants). Les chariots sont remplis de roches décrochées des murs. Il n'y a aucune roche fantôme. Bien que les compagnies soient promptes à abandonner des villages entiers, il est intéressant de noter que les ouvriers ne laissent jamais derrière eux leurs outils.

Le site de San Lorenzo Point n'est pas encore passé à la vitesse industrielle. Avant d'investir dans des techniques de forage nécessitant des machines et/ou les constructions de science étrange, Parker & Co procéda à de l'extraction à l'ancienne. Pelles, pioches et huile de coude.

La galerie Ouest s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Une galerie longue de 65 mètres, en forme de long

NOTE AU MARSHAL

Les commerçants et les mineurs installés ici ne sont pas restés longtemps. Le filon s'est tari très rapidement. Ce cas de figure est parfois rencontré le long du Grand Labyrinthe. Il n'est pas rare de découvrir des endroits en apparence fertiles, mais rapidement vidés de leur précieux minerai. Les compagnies de prospection et de forage engagent d'importantes sommes dans la recherche, tout en prévoyant les échecs comme c'est le cas en apparence à San Lorenzo Point. La procédure consiste à installer les principales infrastructures (hangars, entrepôts, écuries, saloon...), creuser les mines et attendre de voir si l'investissement sera amorti en conséquence. Si les quantités de Roche Fantôme sont insuffisantes, les compagnies laissent les villages en place, sans les démonter, et déplacent leurs recherches.

virage, conduit le Gang loin de la surface. Les ouvriers ont réussi à poser le rail, qui facilite la tâche aux PJ afin de se repérer. Lorsque la galerie se termine, le Gang arrive dans un espace plus large. La chaleur et l'humidité augmentent considérablement. Les PJ ressentent ces changements. Une odeur ignoble leur parvient. Une odeur de putréfaction.

La lumière dont ils disposent leur permet d'évaluer la pièce.

Ils se trouvent dans une grotte de 35 m². Le plafond est haut. Des peintures tribales recouvrent une surface de 2 m² sur la droite. Un trou dans le sol, d'une taille suffisante pour qu'un homme s'y glisse, se trouve au fond de cette pièce. Il donne sur une cavité plus petite, étroite et très humide. Des os s'empilent sur le sol.

Les cris entendus par les PJ venaient bien de cet endroit. L'auteur de ces gémissements est au milieu de la grotte. Plusieurs autres corps en décomposition l'entourent. Les PJ constatent qu'il s'agit pour la plupart d'ouvriers. Mais l'homme qui respire encore faiblement dans cet improbable charnier leur est familier. Il s'agit de Cordell, le leader de la communauté des anciens esclaves, en fuite avec Fedor dans son expédition punitive.

Son pouls est très faible. Une large plaie, comme une griffure, déchire son bras gauche. Sa jambe gauche est pliée dans un angle impossible. Son avant-bras droit est lui aussi entaillé. Son état est grave. Il ne reconnaît pas les PJ, sauf s'ils abordent la question de Fedor, ou prononcent son nom. Il réclame de l'eau. Entre deux plaintes, Cordell prononce des prières. Il souhaite la réussite de l'entreprise de Fedor.

Les PJ peuvent l'interroger. Subtilement, ils peuvent obtenir quelques renseignements. Dès lors qu'ils af-

fichent leurs intentions ou leurs identités, Cordell se refermera. À l'agonie, conscient que ses minutes sont comptées et solidaire de la cause qui l'a entraîné dans ce calvaire, il ne cédera pas à l'intimidation. Les membres du Gang vont devoir manœuvrer finement.

Voilà ce qu'apprennent les PJ si leur interrogatoire est un succès (certaines informations sont déjà connues des PJ) :

♣ Cordell, Fedor et un dénommé Meoba chevauchent jusqu'à Shan Fan. Ils ont volé dans le bureau de Gamblin' Joe Wallace des papiers sur lesquels figurent l'adresse du fournisseur principal de la manufacture Wallace. L'idée de détruire l'empire de Wallace, plutôt que de le tuer physiquement est de Fedor. Pour lui la plaie sera beaucoup plus douloureuse.

♣ L'homme qu'ils recherchent se nomme Leï Pan. Il habite une grande demeure sur les hauteurs de Shan Fan. Il possède plusieurs entrepôts en ville, sur le port. Fedor veut commencer par les détruire tous, pour ensuite s'attaquer à la maison de Leï Pan. Il ne désire pas la mort de cet homme. Il veut détruire ses biens.

♣ En arrivant à San Lorenzo Point (une demi-journée avant les PJ), ils ont entendu des cris en provenance de la mine. Meoba avertit Fedor et Cordell qu'il ne fallait pas s'y rendre. Mais Cordell affirme qu'il insista pour descendre pour porter secours, si quelqu'un était en danger. Ils sont descendus tous les trois. Un homme (il désigne un corps proche de lui) hurlait à la mort. Il ne survécut pas 5 minutes. Il servait d'appât. En descendant, ils sont tombés dans un piège. Ils sont remontés à toute vitesse à la surface. Ils furent attaqués par une bête. Cordell protégea Fedor, pour que celui-ci prenne la fuite. Ils n'étaient pas de taille à lutter. Cordell décrit un animal puissant et terrifiant, muni de griffes acérées et de mâchoires puissantes. Cordell sourit, et se dit fier de se sacrifier pour une cause noble.

Il meurt en dévoilant ce dernier élément. Les PJ viennent de commettre la même erreur. Cordell sert d'appât.

DANS LA GUEULE DU LOUP

La créature, un loup-garou noir, attend que les PJ soient à quelques mètres de la sortie de la mine pour les attaquer. Il se précipite à toute vitesse dans la galerie centrale et tente d'agripper un membre du Gang et de le traîner au fond de la mine. La bête, dressée sur ses pattes arrière, atteint les 2 mètres, et pèse dans les 200 kg.

LOUP-GAROU

Allure — 8

Infravision — Les loups-garous ne subissent que la moitié de la pénalité normale en cas de mauvaises conditions d'éclairage lorsqu'ils attaquent des cibles vivantes.



Terreur -1 — oblige à faire un jet de Tripes avec un modificateur de -1

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d12+2	d10

Compétences — Combat d12+2, Discrétion d10, Escalade d8, Intimidation d10, Natation d10, Perception d12, Pistage d10, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
9	7

Invulnérabilité — les armes qui ne sont pas faites en argent peuvent Secouer les loups-garous, mais pas les blesser.

Point faible (argent) — Les loups-garous subissent les dégâts normaux lorsqu'ils sont infligés par des armes en argent.

Coup — les Déterrés gagnent un bonus de +1 en Résistance mais subissent le double des dégâts s'ils sont infligés par des armes en argent.

ATTAQUE

Armes	Combat	Dégâts
Griffes	d12+2	d12+d8+2

Infection — Lorsqu'un personnage est tué par un loup-garou, il a 50 % de chance de revenir sous la forme d'un loup-garou. Il se transforme involontairement à chaque pleine lune et ne peut contrôler sa lycanthropie qu'au bout de 1d6 ans passés comme loup-garou. Il pourra à partir de ce moment-là faire un jet d'Âme pour résister à la transformation. Malgré tout, il perd toujours le contrôle de lui-même quand il est sous sa forme bestiale.

Cette créature a précipité la fin de l'exploitation par Parker & Co du filon de San Lorenzo Point. Lorsque les PJ viennent à bout du loup-garou, il reprend sa forme humaine. Ils découvrent alors que l'homme est un Indien. Des ailes noires sont tatouées sur ses deux omoplates. Son pouvoir lui permettait de provoquer sa transformation sans attendre la pleine lune, ni même la tombée de la nuit.

Une demi-journée sépare maintenant le Gang de Fedor et Meoba. La nuit enveloppe San Lorenzo Point.

PRIMES

Si les PJ recueillent les informations de Cordell : **+1 point**

Si les PJ tuent le loup-garou : **+2 points**



VENGEANCE



SHAN FAN

Tous les seigneurs de guerre chinois savent qu'ils peuvent compter sur un refuge sûr dans le Labyrinthe : la cité portuaire de Shan Fan, située à peu près à 500 kilomètres au nord de Lost Angels.

Bien qu'elle ne soit pas aussi grande ou importante que cette dernière, Shan Fan s'en sort bien. C'est une escale pour les cargaisons de roche fantôme en route vers le sud et l'endroit approprié pour les pirates quand il s'agit de dépenser leur gains mal acquis. La ville n'a pas de gouvernement élu à sa tête, mais une triade. La Triade de Shan Fan, la plus puissante de Californie, est dirigée par Big Ears Tam et il a l'œil sur toutes les activités de l'endroit. Tous les tongs de la ville obéissent à Tam. Kang a promis à Thin Noodles Ma, l'un des lieutenants de Tam, de l'aider à renverser le vieil homme en échange d'un droit de passage sur Shan Fan. Si le plan réussit, Kang aura la ville dans sa poche et un allié sûr et puissant à la tête de la triade.

Malgré leur étiquette d'organisations criminelles en Californie (ils dirigent des salles de jeux, des fumeries d'opium et des bordels), les triades sont populaires auprès des mineurs. De plus, comme elles dirigent Shan

Fan et que tout le monde le sait, leurs intérêts commerciaux ne sont en fait pas du tout illégaux. La violence qui sévit entre les différents gangs fait de temps en temps une victime dans les passants mais l'un dans l'autre, les tongs font en sorte que leur guerre reste entre eux et ils ne blessent que rarement les innocents.

FEDOR ET MEOPA

Fedor et Meoba sont arrivés à Shan fan en début de soirée. Ils s'arrêtent dans le quartier de la Lanterne rouge. Louant une chambre dans un hôtel bon marché, l'hôtel The Diamond, farci de putes à 1 \$ et de clients hautement détruits par l'alcool, ils restent le plus discret possible. Ils se fondent dans la masse. Ils sont à Shan fan pour se faire employer au port, dans les ateliers de salage des poissons ou sur les docks. C'est ce qu'ils racontent si quelqu'un les interroge.

Ils quittent leur hôtel en pleine nuit. Ils se dirigent vers le port afin d'effectuer des repérages. Shan Fan est une ville gigantesque. Des hommes et des femmes affairés circulent de jour comme de nuit. L'activité dans la zone de la baie connaît une accalmie pendant la nuit. Mais Fedor et Meoba restent sur leurs gardes. Discrets, ils

parviennent jusqu'au secteur où se trouvent les nombreux ateliers de Leï Pan.

La baie de Shan Fan abrite le quartier du Front de mer. Les entrepôts sont innombrables. L'activité portuaire ne cesse de se développer. Les Triades ont la main-mise sur toutes les opérations du port. Si les dockers et les ouvriers sont peu présents la nuit, les gardes patrouillent en nombre. Les intrus finissent généralement dans les eaux sales de la baie, accrochés à un poids assurant une mort lente et horrible. Puissantes, organisées et contrôlant toute la ville, les différentes Triades représentées à Shan Fan n'ont que très rarement recours à des protections magiques. Leï Pan n'imagine pas un instant que quelqu'un viendrait l'attaquer sur ce terrain. Il n'a jamais pensé qu'il aurait un adversaire de l'envergure de Fedor. Une personne extrêmement dangereuse, quelqu'un qui n'a plus rien à perdre et qui même est peut-être manipulé par un esprit manitou (possibilité laissée à la discrétion du Marshall).

Les 4 bâtiments dévoués aux activités de Leï Pan sont parmi les mieux surveillés. Meoba n'a cependant aucun mal à s'introduire dans le premier, égorgeant avec sa machette 2 vigiles et crochétant une porte de service. Fedor le suit. S'emparant d'un tonneau de poudre, il circule au milieu des caisses, laissant une traînée parcourir la circonférence de l'entrepôt numéro 1. Les deux hommes répètent cette opération à 4 reprises. Ils laissent derrière eux 8 cadavres, et la promesse d'un feu d'artifice sans précédent.

Fedor allume la mèche, et le ciel de Shan Fan s'embrase. En seulement quelques secondes, la nuit devient jour.

Gamblin' Joe Wallace et Leï Pan viennent de perdre plusieurs milliers de dollars. Fedor poursuit ainsi son entreprise de destruction.

L'incendie se propage sur les entrepôts voisins de ceux de Leï Pan. Les autorités du port tentent dans l'urgence d'organiser une intervention. Fedor, consumé par une colère sourde, aggrave la situation en stimulant un vent poussant les flammes tout autour de la zone. La catastrophe est visible de n'importe quel endroit de la ville. L'explosion et l'onde de choc ont secoué les habitants de la Vallée aux Crevettes jusqu'à l'Île aux Scalaires, faisant voler en éclats les vitres sur un rayon de 200 mètres.

VUE DU GANG

Sur la piste qui conduit le Gang à Shan Fan, les PJ aperçoivent au loin cette lueur incandescente, éclairant les ténèbres. À leur arrivée en ville, par le Nord, l'incendie est sur toutes les lèvres. Ils apprennent très vite, en posant quelques questions aux passants, que le feu s'est déclenché dans les entrepôts du port. Les plus touchés sont apparemment ceux appartenant à Leï Pan.

Sur place, au milieu de la foule rassemblée pour contempler le spectacle, les PJ constatent qu'il ne reste presque rien de la dizaine de bâtiments touchés par le feu. 200 hommes ont été assignés à la lutte contre l'incendie le plus intense que la ville ait connu depuis



NOTE AU MARSHAL

Les PJ d'origine chinoise n'ont aucune difficulté pour communiquer. Les habitants restent cependant méfiants à l'égard des étrangers (comprendre ceux qui ne résident pas à Shan Fan).

sa création. Les flammes commencent à être contenues, mais tous les foyers ne sont pas encore éteints. Les PJ obtiennent la confirmation que le feu s'est déclaré dans les entrepôts de Leï Pan. Ils connaissent donc l'identité des coupables. En interrogeant les hommes du Shérif chargés de tenir la foule à l'écart, ils apprennent qu'un certain Huong est mort dans l'incendie. Huong est le comptable de l'entreprise, donc l'un des principaux collaborateurs de Leï Pan.

Si les PJ décident, par mesure de précaution, de se rendre au domicile de Leï Pan, sur les hauteurs de la ville, ils se heurtent à la garde. Les Tigres Noirs, garde

ATTRAPÉS !

Si le Gang se fait attraper, lancez alors 1d10, ou choisissez l'option qui vous convient le mieux :

1D10 RÉACTION DU SHÉRIF

- 1-2 Le Shérif ne veut pas s'encombrer de gêneurs. Il laisse partir les PJ après un petit sermon.
- 3-4 Le Shérif laisse repartir les PJ après leur avoir fait passer une nuit en cellule.
- 5-6 Le Shérif et ses hommes profitent d'un semblant d'interrogatoire pour molester brutalement les PJ (quelques tests de Fatigue de bleus et bosses) et leur faire passer le goût de revenir en ville.
- 7 Curieux quant à la nature de la mission des PJ, le Shérif les amène au Dragon joufflu, devant un représentant des Triades, le Grand Frère Wong Lee le Borgne. Ils sont alors descendus dans la cave et subissent alors un interrogatoire musclé. Ils sont relâchés, quelles que soient leurs réponses, mais dans un piteux état et fichés par les Triades de Shan Fan. Ce qui représente un sacré inconvénient.
- 8 Long Locks Tony est un vrai vicieux. Contrarié par ces aventuriers qui semblent en savoir plus qu'ils n'en racontent, il décide de leur confisquer leurs armes et de les conduire au milieu de la Clochardière. Tony et ses adjoints les déposent et déguerpissent en vitesse à bord de leur carriole. Les PJ sont au milieu de ce qui s'apparente à l'endroit le plus dangereux de la ville, voire de la région et pourquoi pas de toute la Californie. Ils devront se faufiler en dehors de cette ville dans la ville, décharge humaine à ciel ouvert. S'ils ratent leurs jets de Discrétion, ils seront attaqués par toutes sortes d'individus, du gosse des rues au boucher à la retraite, etc.
- 9-10 Désireux de s'amuser un peu, le Shérif organise avec ses hommes un interrogatoire en forme de roulette russe avec les PJ. Dans l'arrière-salle de son local, il tend une arme chargée d'une seule balle à chaque PJ après lui avoir posé une question. Il tend l'arme dès lors qu'il estime que le PJ lui ment, ou juste quand il le désire. Le PJ doit alors lancer 1d6. Sur 1, le PJ tombe sur la chambre chargée (appliquer les dégâts du Peacemaker .45, augmentés de +4 pour une attaque à la tête). Long Locks Tony s'arrêtera au premier mort. Derrière lui, ses hommes parient sur le malchanceux qui tombera sur la mauvaise chambre. La seule solution pour les PJ (à ce moment-là détachés de leurs menottes) pour se sortir de ce traquenard, est de prendre Tony en otage avec l'arme du jeu. Il ordonnera à ses hommes de ne pas intervenir. Terrifié à l'idée de mourir, le Shérif de Shan Fan fera tout pour ne pas crever aussi bêtement. Les PJ pourront récupérer leurs objets mais devront fuir la ville.

personnelle de Leï Pan, refuse l'entrée aux PJ. L'immense portail noir de 4 mètres reste clos. Toute intrusion se solde par une bataille à mort avec les Tigres Noirs. Si les PJ se présentent comme les émissaires du maire Gamblin' Joe Wallace, ils n'obtiennent pas de traitement de faveur. Tout juste Kao, chef des Tigres Noirs, se déplace en personne pour leur signifier que l'entrée de la résidence leur est interdite. Leï Pan ne reçoit pas.

Il ne sera pas simple de retrouver la trace de Fedor et Meoba dans une ville tentaculaire comme Shan Fan. Les PJ devront parcourir ses rues sales et mal famées, questionner les putes et les vendeurs de nouilles pour obtenir des semblants de renseignements. Laissez les PJ s'enfoncer dans les entrailles de la cité, se perdre dans l'ambiance brumeuse de cette ville à nulle autre pareille. Ils doivent ressentir l'ambiance particulière de Shan fan, cette impression qu'ont tous les étrangers à la découverte de ses rues. Le mystère, la brume quotidienne, les odeurs de poissons, les chiens errants, la vapeur des échoppes et le silence des Chinois. Pour les Gweilos (en cantonais, terme qui désigne les étrangers de race blanche), rien n'est facile à Shan fan.

RED LANTERN

La Lanterne Rouge est le quartier où les étrangers sans beaucoup de ressources finissent par échouer. Aucun établissement n'a plus la cote qu'un autre. Les voyageurs n'éprouvent pas le besoin de vérifier les normes d'hygiène lorsqu'ils débarquent ici. Il est inévitable que les informations (difficilement) glanées par les PJ les conduisent dans cette partie de la ville. Dès lors qu'ils pénètrent cette zone, ils voient des hommes du Shérif arpenter les rues à cheval, vociférer à l'attention des passants et résidents un message en chinois, puis en anglais.

Les hommes de loi avertissent que quiconque serait en possession d'informations sur les incendies est sommé de les transmettre au Shérif Long Locks Tony.

C'est un passage délicat pour les PJ. Ils peuvent décider de collaborer avec les autorités locales, ou choisir de continuer seuls. Leur inclinaison morale fera pencher la balance dans un sens ou dans un autre.

♣ Si les PJ décident de prévenir le Shérif, il leur faudra donner le nom et une description des suspects. Problème, ils ne les ont jamais vus. Méfiant à leur égard, le Shérif Long Locks Tony ne les intégrera pas à ses effectifs. Tout juste les autorisera-t-il à poursuivre leurs recherches. Il préviendra alors immédiatement les responsables des Triades du danger qu'encourt Leï Pan. Même s'il ne croit pas un seul instant qu'il y ait le moindre risque pour Leï Pan. Il agit comme un serviteur fidèle et chevronné. Il ne fait aucun doute que lorsqu'il aura attrapé Fedor et Meoba, il les abattra comme des

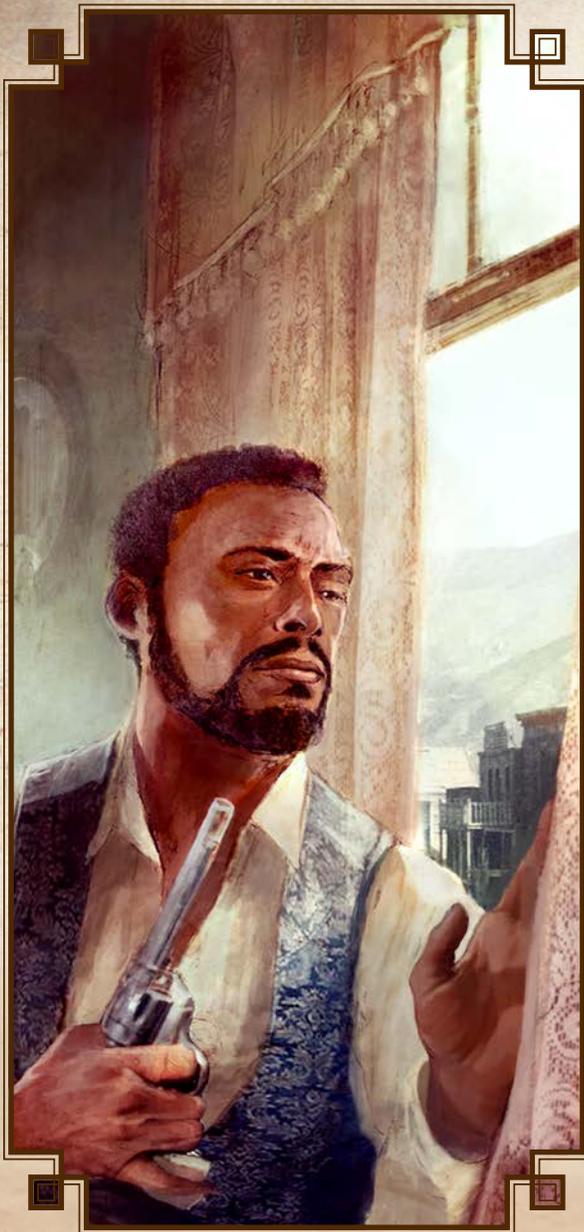
chiens. Sans procès. C'est bien plus efficace et dans les traditions de la ville.

♣ Si les PJ décident de poursuivre leurs recherches sans en avertir les autorités, ils devront faire attention à ne pas se faire repérer par les innombrables membres des Triades qu'ils rencontreront. Les Triades n'apprécient pas que les étrangers viennent régler leurs comptes à Shan Fan. Ils devront afficher la plus grande discrétion possible dans leurs investigations, et se montrer généreux avec les personnes qu'ils interrogeront. Si le Shérif a vent qu'une équipe d'aventuriers traque les coupables sans l'avoir averti, ils seront pourchassés. S'ils sont attrapés, ils croupiront dans les geôles moisies et puantes du bureau du Shérif, ou pire.

Dans les deux cas, les recherches s'intensifient dans les rues et ruelles du quartier de la Lanterne Rouge. Les bâtiments d'architecture chinoise côtoient des constructions en bois plus typiques d'une ville de l'Ouest étrange. Les vendeurs de nourriture ambulants sont légions. Cachés derrière leurs carrioles crachant une vapeur grasse, ils vendent, pour une poignée de cents, d'étranges bols où flottent nouilles et viandes d'origine inconnue. Ils parfument l'atmosphère d'odeurs de poissons et de viandes grillées, d'une multitude d'arômes rendant appétissant les plats les plus étranges. Toutes les heures, des chariots sillonnent le quartier pour vendre le charbon nécessaire aux petits fours utilisés pour la cuisson. Les concessions sont payées à la Triade de Shan Fan. Le fonctionnement le plus répandu voit les membres d'une même famille se succéder toute la journée derrière la carriole. Certains quittent un travail au port, pour venir ensuite relayer un oncle ou une sœur. Ceux qui n'ont pas la chance d'avoir une relève dorment parfois sur place. Ces emplacements sont très prisés. Même si les sommes réclamées par la Triade obligent les vendeurs ambulants à des cadences infernales, le quartier de la Lanterne Rouge est très lucratif. Ces commerçants occupent le terrain toute la journée. Ils sont les sentinelles idéales et les témoins privilégiés de l'activité urbaine. L'un d'eux a forcément vu quelque chose. Reste à savoir lequel.

Un vendeur de nouilles tient une échoppe en bas de l'hôtel « The Diamond ». Le vieil homme, contre une poignée de dollars, indiquera aux PJ que deux hommes noirs, plutôt grands et massifs, et drapés dans des couvertures foncées, ont pris une chambre au Diamond. Ils ont quitté l'hôtel en début de soirée. Ils sont revenus peu de temps après l'explosion qui a retenti dans le port. Le vieil homme affirme ne pas les avoir vu ressortir depuis.

Le Diamond est un bouge. La clientèle est loin d'être triée sur le volet. À en croire le défilé de ganaches louches cramponnées au comptoir, on serait presque en droit de croire l'inverse. Plusieurs prostituées, et pas les plus jolies, racolent au comptoir, ou arpentent la salle. Pendant que des parties de poker endiablées animent les nombreuses tables, certaines n'hésitent pas à chaparder quelques dollars à des joueurs trop éméchés pour s'apercevoir du larcin. L'établissement mesure 100 m². Un escalier mène à un étage. Le lieu est bondé. Un mau-



vais pianiste tente d'imposer les notes de son piano désaccordé au-dessus du vacarme ambiant. Un nuage de fumée agresse la gorge des PJ dès qu'ils passent les deux portes battantes. Derrière le bar, un homme grand et massif, chauve, affichant une épaisse moustache grisonnante, sert les verres rapidement. Le gros cigare calé au coin de ses lèvres doit avoir dans les 15 ans. La propreté laisse à désirer, gâchant un mobilier qui devait donner un certain cachet à l'établissement, dans une autre vie. Les membres du Gang sont dans une espèce de saloon fantôme. Où les fantômes sont bien vivants et surtout bien saouls. L'ambiance est électrique.

Attention, une bagarre générale s'engagera automatiquement si un de vos PJ s'accroche avec un client.

Exemple : 4 Noirs sont assis à une table et disputent une partie. Ce sont des dockers. Ils viennent se détendre au Diamond après leur dure journée de travail. Exploités par des patrons racistes et sans scrupules, ils tiennent fermement à leur traditionnelle cuite/partie hebdomadaire. Si les PJ, qui ne connaissent pas l'apparence de Fedor et Meoba, commencent à les interroger, pensant qu'ils ont affaire à leurs clients, le ton monte. Les dockers ne laisseront pas des perturbateurs leur gâcher leur partie. Après un ou deux échanges, la bagarre éclate, entraînant dans le chaos tous les clients du Diamond.

Le barman, également patron du Diamond, s'appelle Hugh Dallas. Il ne donnera pas d'informations facilement (comprendre gratuitement). Mais devant quelques dollars, sa langue se déliera sans trop de problèmes. Il a bien loué une chambre à deux Noirs. Il confirme qu'ils sont revenus après être sortis. Il explique aux PJ que s'ils sont là pour les arrêter, il ne veut pas que la chambre soit saccagée. Il ne demande aucun renseignement mais insiste sur ce point. Ils sont dans la chambre 20, au bout du couloir de gauche, au premier et unique étage de l'établissement.

L'escalier qui mène au premier étage donne sur un long couloir, donnant sur 20 chambres à gauche (n° 1 à 20) et 20 chambres à droite (n° 21 à 40). Les chambres avec numéros pairs ont toutes une fenêtre donnant sur la ruelle située derrière le Diamond. Il n'y a pas de balcon. Le Diamond n'a qu'un seul étage.

Cet escalier est encombré par de nombreuses prostituées occupées à faire leur numéro de charme à d'éventuels clients. Le couloir est lui aussi occupé par de nombreuses personnes. Les portes s'ouvrent et se referment, les chambres déversent leurs occupants à un rythme soutenu. Les filles font la queue avec leurs clients en attendant qu'une chambre se libère. La faible lumière provient de lampes à pétrole suspendues. Certaines sont vides. Dallas ne doit pas dépenser beaucoup d'argent en femmes de ménage. Les PJ peuvent avancer sans se soucier du bruit, il sera forcément couvert par l'ambiance de marché produite par l'activité des personnes présentes. Ici personne ne se soucie des membres du Gang. Les prostituées et leurs clients ne posent aucun problème. Certains sont toutefois armés.

ROOM 20

La chambre n° 20 est la dernière chambre, au fond à droite, dans la partie gauche du couloir.

Fedor et Meoba ont placé l'un des deux lits derrière la porte, qu'ils ont fermée à clé. Il sera impossible pour les

NOTE AU MARSHAL

Au terme de cette haletante et frénétique course, les deux « criminels » doivent impérativement réussir à échapper aux PJ.

Si par malheur (c'est un jeu, tout est et tout doit être possible) les PJ attrapent Fedor et Meoba, voilà un exemple d'idée pour vous permettre de poursuivre vers la fin de la campagne :

Alors que les membres du Gang interceptent les deux fuyards, une patrouille des hommes du Shérif les surprend. Contraints d'obéir aux ordres des représentants de l'ordre locaux, ils abandonnent la garde de leur prisonnier. Fedor et Meoba sont enfermés dans une cellule du bureau du Shérif. Si les PJ refusent, alors ils sont arrêtés et également placés en détention.

Durant cette nuit, Fedor et Meoba parviennent à s'enfuir. Fedor a sur lui une petite flasque qui a échappé à la fouille de ses geôliers. Il déverse la poudre contenue dans ce récipient sur le sol de la cellule. Il fredonne une incantation et dans la minute qui suit toutes les personnes présentes dans la prison s'endorment paisiblement. Meoba crochète la serrure et ils prennent la fuite.

Les hommes de Long Locks Tony, qui ne connaissaient pas la planque des deux hommes, ne fouillent pas la chambre d'hôtel, même si les PJ leur donnent l'adresse.

Après cette évasion, le Shérif, fou de rage, envoie plusieurs patrouilles dans les rues. Il encourage les PJ à retrouver les deux fuyards.

NB : il est possible que des membres de votre Gang soient sensibles à la cause de Fedor. S'ils essaient de lui parler, de le raisonner etc., cependant, ce dernier n'écoute pas. Il refuse toute compassion, surtout si elle provient de Blancs.

PJ de l'ouvrir à la volée avec un coup de pied. La fenêtre est également ouverte. Au moindre doute, ils ont prévu de grimper sur le toit et de s'enfuir en sautant de toits en toits. Les maisons sont ici très rapprochées. Ils atteindront très rapidement les grandes artères du Quartier de la Lanterne Rouge et se fonderont sans problème dans la foule.

Si Fedor et Meoba réussissent un jet de Perception, ils parviennent à entendre les PJ lorsqu'ils arrivent devant

leur porte. Ils sont sur la défensive et très méfiants. Ils n'attendent pas d'avoir une quelconque confirmation pour prendre la poudre d'escampette. S'ils détectent l'arrivée du Gang, ils grimpent sur le toit et prennent la fuite.

Si les PJ frappent à la porte et tentent un numéro de comédie, ou font tenter un numéro par quelqu'un d'autre (une prostituée par exemple), même résultat. Les deux fuyards s'esquivent par la fenêtre.

Si les PJ décident d'entrer en défonçant la porte, il seront freinés par la barricade, laissant le temps à leurs proies de s'échapper.

Une poursuite peut alors se dérouler, d'abord sur les toits, puis dans les rues de la ville.

COURSE-POURSUITE

Malgré leurs efforts pour être le plus discret et prompt à déguerpir possible Meoba et Fedor ont laissé dans leur chambre un indice qui permettra aux PJ d'anticiper leur prochaine action. Sur un jet de Perception réussi avec un malus de -2, le Gang découvre sous le lit une pochette cartonnée sur laquelle est inscrit « Entrepôt Leï Pan ». Ils trouvent à l'intérieur un livre de comptes, retraçant de nombreuses opérations bancaires de l'entreprise. À la fin, ils découvrent une note écrite en cantonais (les PJ devront la faire traduire, s'ils ne parlent pas le cantonais) :

Auberge du Matin de Jade, vendredi 17h.

Nous sommes jeudi.

PRIMES

+1 point si les PJ retrouvent Meoba et Fedor au Diamond par leurs propres moyens (c'est-à-dire sans votre aide).

+1 point si les PJ attrapent Fedor et Meoba pendant la poursuite.

+1 point si les PJ parviennent à ne pas avoir d'embrouille avec Long Locks Tony.



RÈGLEMENT DE COMPTE À L'AUBERGE DU MATIN DE JADE



★ À L'AUBERGE DU MATIN DE JADE

Les PJ ont une piste sur le prochain mouvement de Meoba et Fedor. L'Auberge du Matin de jade se situe en bordure du Parc céleste, dans le quartier de Taelville. C'est une grande maison d'architecture traditionnelle chinoise. Son apparence de pagode paisible cache en réalité le repère de tous les plus grands criminels et hommes d'influence de la ville. Les chefs des Triades et autres clans viennent souvent ici régler leur différends, conclure des pactes ou se déclarer un conflit. La Triade des Lendemain qui chantent, œuvrant sans relâche pour l'intégration de la communauté chinoise en Amérique, ne siège jamais ici. La Triade de Shan Fan, plus grosse organisation mafieuse de la cité, donne de nombreuses réunions ici. Les Grands Frères de l'organisation reçoivent les Filous pour donner leurs ordres lors de réceptions gargantuesques et souvent bien arrosées. Le Grand patron de la Triade, Big Ears Tam adore égale-

ment cet endroit. Il lui arrive d'y venir seul (comprendre avec ses 10 gardes du corps) pour savourer les bons petits plats rappelant la lointaine mère patrie.

Tous les produits (en dehors des produits frais comme le poisson et la viande) sont des produits d'importations. La plupart sont livrés par les flottes de l'entreprise de Leï Pan.

L'auberge est la propriété de Lam le Sage. Tout le monde à Shan Fan loue la cordialité et l'amabilité de Lam. Son établissement est apprécié des Triades en raison du très grand luxe affiché et de la discrétion offerte par les luxueux salons du premier étage.

★ TARIFS DE L'AUBERGE DU MATIN DE JADE

- Thé vert de Chine : 2,50 \$ la théière
- Repas à la carte : de 5 à 10 \$
- Alcool de riz au verre : 2,50 \$
- Alcool de riz à la bouteille : de 6 à 13 \$



DESCRIPTION DE L'AUBERGE

La pagode comporte 3 étages.

Au rez-de-chaussée, un salon de thé traditionnel (les prix sont néanmoins prohibitifs) ainsi que l'immense cuisine de l'établissement. 25 cuisiniers travaillent à préparer la meilleure nourriture de toute la ville, sous les ordres de Mme Po, chef et dictateur de cette partie de l'établissement.

Le premier étage dispose de 4 grands salons de 80 m² chacun, tous décorés avec un goût prononcé pour le clinquant. Les éléments de décoration proviennent tous de Chine. L'opulence est la règle. L'or, l'ivoire ainsi que de très coûteux tissus rendent ces salons, séparés les uns des autres par des cloisons de bois, uniques et majestueux. Une grande table est disposée au centre de ces salons, permettant aux clients de donner leurs réunions dans le plus grand confort.

Le deuxième étage est celui du salon de thé privé réservé aux dames de la haute société de la communauté chinoise de Shan Fan. Le personnel est composé de femmes uniquement, toutes choisies et formées par Mme Po. Un système de passe-plats à deux conduits relie la cuisine centrale au premier et au deuxième étage (un homme peut tenir dans le conduit du passe plat et escalader grâce aux cordes reliées à la poulie).

Le troisième étage n'est ouvert que lorsque le temps est clément. Situé sous le toit rouge et magnifiquement

sculpté, c'est une terrasse ouverte sur le Parc céleste. Les clients les plus fortunés louent cet espace décoré lui aussi avec le plus grand soin et parsemé d'une grande variété de plantes et fleurs exotiques. Une fontaine centrale, surplombée d'un lion traditionnel, donne la touche finale à cet endroit calme, offrant douceur et volupté. Lorsqu'un évènement se déroule sur cette terrasse, une cuisine est montée spécialement. Mme Po supervise alors la confection des plats. Il arrive qu'un orchestre de musique traditionnelle accompagne le banquet et gratifie les clients d'une chaleureuse musique d'ambiance.

Même s'il n'est pas affilié à une Triade en particulier, Lam le Sage est dévoué à Leï Pan. Personne en ville ne connaît les liens qui unissent ces deux hommes. Lam le Sage est en fait un cousin de Leï Pan (leur lien est très vague, lointain, mais bien réel). C'est la seule raison, car Leï Pan n'est pas fondamentalement sentimental, ce qui explique que l'Auberge du Matin de Jade est le seul lieu public où il accepte de se rendre à Shan Fan.

Lam le Sage respecte aussi la Triade des Lendemain qui chantent. Depuis de nombreux mois, il essaie en vain de convaincre son leader, Tai-Shou Ch'uan, d'organiser une fête dans son auberge. Cette invitation, pourtant sincère, reste sans réponse. Lam le Sage souhaiterait ainsi donner une image différente à son établissement. Les autres Triades sont évidemment au courant, mais n'ont pour l'instant rien exprimé.

ANECDOTE À SHAN FAN

L'année dernière, John Harper et Sirius Sanders, deux riches propriétaires terriens du sud du pays arrivèrent à Shan Fan avec l'intention d'investir de l'argent dans diverses entreprises. Représentés par Hang, leur conseiller chinois, ils obtinrent un rendez-vous avec Yam Suet, Grand Frère de la Triade de Shan Fan. Trop sûrs d'eux et trop peu informés des coutumes de Shan Fan, les deux hommes ne revirent jamais leur sud chéri. Même si cette ville est un véritable paradis pour les bandits en tous genres, il est difficile de s'y faire une place juste à la force de ses billets de banque. La subtilité de l'arnaque à la cantonaise en somme.

CE QU'IL SE TRAME

En observant l'Auberge du Matin de jade toute la journée, les PJ ne notent rien de spécial. Aucune trace de Fedor et Meoba. Du matin au soir, les employés de Lam le Sage s'emploient à préparer ce qui semble être une importante réception. Les chariots de livraison se succèdent à l'arrière, apportant à Mme Po toutes les marchandises et ingrédients nécessaires. Des dizaines de caisses sont déchargées, soulignant les quantités conséquentes de produits écoulés tous les jours par ce commerce. Les arrivages commencent très tôt le matin, vers 5 heures. Mme Po va en personne choisir les poissons ramenés par les pêcheurs. Ils sont ensuite livrés parmi les premiers établissements de la ville.

Quelques clochards font leur apparition sur le Parc céleste. La Clochardière est située au nord du Parc, mais il est assez rare d'apercevoir ces pauvres bougres s'aventurer dans cette partie de la ville. Fedor et Meoba ont volé de l'argent dans le bureau de Wallace. Ils viennent d'utiliser

NOTE AU MARSHAL

Si les PJ approchent des clochards, ceux-ci déguerpissent comme des rats. Ils regagnent la Clochardière et se faufilent dans les ruelles.

les derniers dollars dans l'élaboration d'un plan qui aidera leur fuite et créera une jolie confusion. Fedor a payé des dizaines de clochards pour qu'ils s'introduisent de force dans l'Auberge du Matin de jade dès qu'il leur fera passer un signal. Les quelques individus traînant sur le parc à ce moment sont en repérage. Tous les autres attendent à la lisière des deux quartiers. Fedor est un personnage charismatique et très éloquent. Il ne lui a pas été difficile de convaincre ces pauvres bougres d'accepter sa proposition. Les dollars ont fait le reste. Il n'a distribué qu'une partie de l'argent et a promis le reste après l'exécution du plan.

Des parfums magiques s'échappent de la cuisine de Mme Po et régale les narines des personnes se promenant autour de l'auberge.

Si les PJ décident de jouer aux clients, ils seront très bien reçus. L'Auberge mérite sa réputation. Le cadre et les produits sont de qualité. Les prix défient l'imagination, mais résultent d'une qualité de service peu commune. Il n'est pas rare de voir des gweilos venir savourer les plats de l'auberge. Les plus fortunés, comme les chefs d'entreprises, réservent parfois une table pour leurs déjeuners d'affaire. Les Chinois représentent toutefois plus de 90 % de la clientèle. Le personnel ne sait rien des affaires des Triades. Ils ne peuvent renseigner les PJ si ces derniers les questionnent sur la réception prévue pour 17 h. Il est pratiquement impossible de fouiller les étages. L'escalier est entravé par une chaîne.

La cuisine leur est également interdite d'accès. Si Mme Po entend que des gweilos désirent s'introduire dans son antre, elle voit rouge et sort accueillir les PJ à sa manière, hachoir à la main. En hurlant. Rien ne l'insupporte plus, en dehors des erreurs commises par ses cuisiniers, que des fouineurs s'incrument sur son domaine. Sans même demander quoi que ce soit, elle est persuadée que les PJ sont envoyés par un rival dans le but d'espionner ses recettes.

Les PJ ne voient pas Lam le Sage. Il reste au premier étage. Il supervise la préparation du Salon des Senteurs, celui qui accueillera la réunion de ce soir. C'est le salon favori de Leï Pan, le seul qu'il réserve les rares fois où il décide de se rendre à l'Auberge du Matin de jade.

LA RÉUNION

Leï Pan assiste à la réunion. C'est une information primordiale. Il a accepté de sortir de sa demeure dans le but d'écouter une proposition de Wong Lee le Borgne. Wong Lee le Borgne est un Grand Frère de la Triade de Shan Fan. Il est mandaté pour proposer une association à Leï Pan, qui a toujours refusé de s'unir aux Triades locales. Il reste fidèle à la Triade du Temple noir, basée à Hong Kong. Par politesse pour les conventions et par respect pour Big Ears Tam, il a accepté l'invitation.

Mais Wong Lee le Borgne voit plus loin. Il estime qu'il est victime d'un manque de reconnaissance. Pour grim-

per dans la hiérarchie et s'adjoindre la fidélité d'autres Grands Frères, il a décidé de tendre un piège à Leï Pan pour l'éliminer. Dès qu'il fut choisi par Big Ears Tam pour présider cette réunion au nom de la triade, il mit en place un piège destiné à supprimer Leï Pan. Il est également persuadé qu'en éradiquant le représentant de la Triade du Temple noir, à laquelle toutes les Triades de la ville versent un pourcentage, il se rendra populaire. Dans son désir d'afficher des intentions amicales, Wong Lee a lui-même réservé le Salon des Senteurs. Ses informateurs lui ont rapporté l'information selon laquelle c'est le salon préféré de Leï Pan.

Lam le Sage n'est au courant de rien. Un autre banquet est organisé dans le salon adjacent au Salon des Senteurs, le Salon du Matin. En réalité, les 15 personnes présentes dans ce salon sont des hommes de Wong Lee.

À 17h, des diligences commencent à déverser un défilé de criminels accompagnés le plus souvent d'un ou deux gardes du corps. Lam le Sage reçoit sur le perron de son auberge ses clients les plus importants. Wong Lee le Borgne a chargé 10 de ses hommes de la sécurité du bâtiment.

À 17h30, arrive la diligence de Leï Pan. Il est accompagné de Kao et de Lau, son comptable. Il est presque impossible de l'approcher. Une fois dans le bâtiment, il est conduit au premier étage par Lam le Sage. Kao est toujours positionné 1 mètre derrière lui, aux aguets.

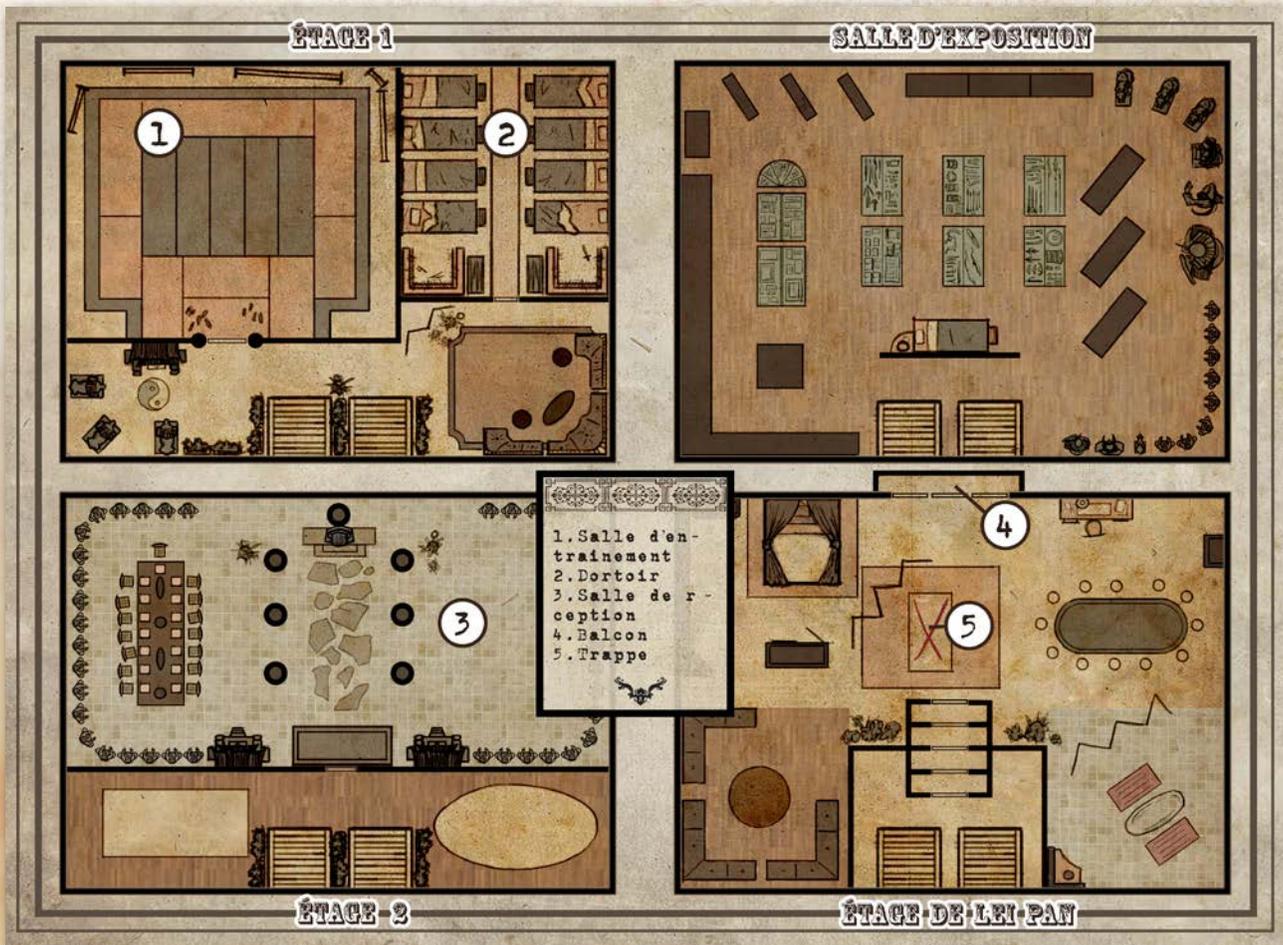
Si les PJ tentent de le prévenir qu'un danger menace son maître, il fera la sourde oreille. Il considère les membres du Gang comme une menace et les invite calmement à sortir.

Wong Lee n'apprécie pas de voir des étrangers s'introduire dans l'auberge en criant au complot. Bien que les PJ ne puissent en aucun cas connaître ses plans, il demande à ses hommes d'évacuer ces fauteurs de trouble si le Gang en fait trop et menace d'éveiller des soupçons.

Les tentatives du Gang pour alerter les personnes présentes se soldent inévitablement par un échec. Tout juste reportent-ils l'heure de début du banquet. Les Triades décident elles-mêmes lorsqu'elles sont en danger.

Pendant ce temps, Fedor et Meoba, qui ont réussi à pénétrer dans l'enceinte de l'établissement en se dissimulant dans des caisses livrées en provenance du port, attendent dans le cellier de passer à l'action. Le plan de Fedor arrive bientôt à son terme.

Si les PJ restent calmes et continuent à se faire passer pour de simples clients, personne ne vient les contrarier. Ils peuvent dépenser leurs dollars en mets de toutes sortes et espionner tranquillement ce qui se trame. L'escalier donnant sur le premier étage restera surveillé par 2 gardes de Wong Lee. La salle du rez-de-chaussée n'est pas bondée, mais les PJ comptent une vingtaine de clients.



PLAN DE L'AUBERGE

EXPLOSION !

À 18h30 précises, une détonation secoue l'Auberge du Matin de jade. Elle provient du premier étage. Tous les gardes présents au rez-de-chaussée, dont ceux assignés à la surveillance de l'escalier se précipitent à l'étage. C'est la panique totale. Dans le fond de la salle, une grande partie du plafond vient de s'effondrer sur des clients. Bloqués sous des tonnes de gravats, les survivants crient à l'aide.

Les PJ sont maintenant libres d'aller et venir à leur guise dans tout le bâtiment.

Au premier, l'étage des salons privés, un nuage de poussière ajoute à la confusion générale. Kao et Leï Pan ont déjà disparu. Plusieurs corps, des hommes de Wong Lee, gisent sur le sol. Lau le comptable est mort. Son corps est une véritable bouillie. Il se trouvait près du mur qui vient de sauter. Dans le Salon des Senteurs, une bagarre acharnée fait rage entre Fedor, Meoba et les hommes de Wong Lee. La détonation a retenti au Salon du Matin. Les hommes de Wong Lee ont fait sauter un mur afin de pénétrer en force pour attaquer Leï Pan grâce à l'effet de surprise. Le plan ne s'est pas déroulé comme prévu. Fedor et Meoba, qui avaient prévu de faire sauter la pièce grâce à un baril de poudre volé dans les entrepôts, ont été repérés juste après la déflagration (le tonneau qu'ils transportaient était dissimulé dans une ruelle pendant la poursuite avec les PJ et il leur a suffi de le récupérer soit après leur évasion, soit après avoir semé les membres du Gang). Ils ont immédiatement été attaqués par les hommes de Wong Lee. Quant à ceux provenant du Salon du Matin, ils ont été repoussés par Kao, qui a entraîné ensuite son maître au dernier étage. Fedor et Meoba sont agglutinés contre un mur et se défendent comme ils le peuvent, mais sont pour l'instant dans l'incapacité de poursuivre Leï Pan. Wong Lee, voyant sa tentative de tuer Leï Pan avortée, espère que cette situation tourne à son avantage. La présence de Fedor et Meoba, espère-t-il, détournera les soupçons et empêchera Leï Pan de déduire qu'il était victime d'un coup monté fomenté par Wong Lee.

Il reste une quinzaine d'hommes de Wong Lee, combattant avec lances et sabres Fedor et Meoba, parvenant eux à se défendre comme ils le peuvent. Meoba joue de sa machette à merveille, alors que Fedor repousse ses assaillants avec une lance récupérée sur un cadavre. Les deux hommes protègent le tonneau de poudre placé derrière eux. Ce sont des combattants émérites, et leur détermination en fait des adversaires redoutables. Les hommes de Wong Lee, même en surnombre, ne parviennent pour l'instant pas à les déborder.

La fumée résultant de l'explosion sort du bâtiment et est visible depuis n'importe quel point de la ville. Les clochards payés par Fedor prennent ça pour le message, et envahissent l'Auberge du Matin de jade. Ils sont une cinquantaine à pénétrer dans l'établissement. Plusieurs d'entre eux grimpent à l'étage et viennent se rajouter à la cohue. Ils ne sont pas spécialement agressifs, mais leur

NOTE AU MARSHAL

Attention, ces personnages sont alliés à Wong Lee et ses hommes.

À l'apparition de Long Locks Tony et de ses adjoints, il faut prendre en compte le passif qu'il partage avec les PJ en fonction de leur première rencontre. Cela peut aller de l'ignorance à la bataille à mort. Tony est rancunier, et si les PJ l'ont déjà floué, il entreprend tout ce qu'il peut pour se venger. De plus, il a autorité sur les hommes de Wong Lee, qui obéissent sans discuter à ses ordres.

Si le combat entre Fedor, Meoba et les hommes de Wong Lee (à partir du moment où les membres du Gang sont arrivés à l'étage) dépasse les 8 rounds, alors Meoba allume la mèche du tonneau destiné dans un premier temps à éliminer Leï Pan. Meoba s'accroche au tonneau. Fedor, profitant du sacrifice de son ami et de la panique, tente de s'échapper. Si le tonneau explose, tout le premier étage est dévasté. Les piliers se brisent, et l'édifice entier s'écroule sur lui-même. Les morts se comptent par dizaines.

Fedor doit sortir vivant de cette scène. Même si, pour ce faire, vous avez recours à quelques procédés douteux. Il prend en chasse Leï Pan dès qu'il a quitté l'Auberge. Fedor doit être perçu par le Gang comme un être insaisissable et mystérieux. Qu'il puisse se sortir de situations apparaissant comme désespérées rajoute à son aura. À vous, Marshal, de créer l'ambiance nécessaire pour que cela paraisse crédible à votre Gang (qui va de toutes façons rager devant la difficulté de la tâche).

Il est fort probable que Meoba meure, mais s'il survit, il accompagne son ami jusqu'à la maison de Leï Pan.

présence rajoute à la frénésie de la situation. Certains d'entre eux vont toutefois prêter main forte à Fedor.

Les PJ ont plusieurs options. Leï Pan et Kao ont disparu. Kao, son maître sur les épaules, est parvenu jusqu'à la terrasse, d'où il a lancé une corde sur le toit voisin. Ils sont maintenant en route pour la maison de Leï Pan, sur les hauteurs de la ville. Un endroit où il sera difficile de les attaquer. Ils sont en route pour leur destination dans une carriole dont Kao a expédié le chauffeur.

Ils peuvent aider Fedor et Meoba à repousser leurs agresseurs. Dès qu'ils sont dégagés, Fedor se jette à la poursuite de Leï Pan.

Wong Lee tente de fuir. L'Auberge des Matins de jade est devenue en quelques minutes une zone de guerre. Et la guerre qui s'y déroule est d'une rare violence. Lam le Sage est désespéré. Son bien le plus précieux est réduit en pièces. Quand à Mme Po, devenue complètement hystérique, elle se mêle à la bagarre avec son fameux hachoir. Elle doit être considérée comme un combattant à part entière. Pour couronner le tout, Long Locks Tony et 5 de ses hommes arrivent. Alertés par l'explosion, ils se sont précipités à l'Auberge. Si Wong Lee ne s'est toujours pas échappé, ils le protègent.

LE CRÉPUSCULE DE LA MORALE

Pourchassant Leï Pan à travers la ville, Fedor arrive à sa demeure peu avant les PJ. Kao a eu le temps de conduire son maître à l'étage de ses appartements. Mais les Tigres noirs ne sont pas vraiment organisés. Fedor, à qui il reste un flacon de poudre, fait sauter le portail et s'introduit dans la maison.

Quand les PJ arrivent devant l'immense résidence, ils découvrent le portail éventré par une puissante déflagration (la poudre que vend Leï Pan est de très bonne qualité, il n'y a aucun doute là-dessus). Plusieurs gardes sont morts, leurs corps déchirés par l'explosion gisant encore dans l'herbe.

Les portes de la maison sont ouvertes. Kao, qui a pris le temps de passer par la salle d'arme pour récupérer un sabre, descend et tombe sur les PJ entrant sur le domaine. Il est accompagné de 8 gardes. Sans chercher à savoir si les membres du Gang sont habités par des intentions louables, Kao fait signe aux Tigres noirs d'attaquer les PJ. La garde personnelle de Leï Pan est équipée de sabres traditionnels chinois. Ils ne cessent le combat que morts ou sur un ordre de Kao, resté sur le pas de la porte. Ce dernier défend l'entrée de la demeure en empêchant quiconque d'y pénétrer. Il ne sait pas que Fedor a réussi à se dissimuler dans la cuisine. Celui-ci profite de l'affrontement entre les PJ et les Tigres pour grimper à l'étage et retrouver Leï Pan.

L'explosion du portail a tué 5 hommes. 8 hommes affrontent les PJ sur la pelouse devant la maison. Kao se tient devant la porte quelques instants puis monte se poster dans la pièce des objets de collection, au troisième étage. Il reste 4 hommes dans les étages. 2 se tiennent dans la salle d'entraînement et 1 homme attend dans la salle des objets de collection. Le dernier est devant la première porte au dernier étage. Ils engagent le combat avec toute personne se présentant devant eux.

En fonction de ce qu'il est advenu à l'Auberge des Matins de jade, Long Locks Tony, 5 adjoints (de la chair fraîche si les autres sont morts à l'Auberge) et 10 hommes de la Triade de Shan Fan font leur apparition. Pour Kao et les Tigres noirs, ils représentent eux aussi une menace. Ils ne bénéficient d'aucun traitement de faveur de la part de la garde personnelle de Leï Pan.

Décidé à ne pas échouer si près du but, Fedor s'emploie à escalader la maison par l'arrière. Il arrive ainsi sur le balcon attenant à la pièce de Leï Pan.

Les PJ doivent se montrer extrêmement persuasifs pour faire admettre à Kao que son maître court un grand danger. Il leur faut déjà braver les Tigres noirs avec lesquels ils se battent pour lui parler. Long Locks Tony décide de ne pas attaquer les PJ. Lui et ses hommes se battent contre les mêmes adversaires. Une alliance de fortune est donc tacitement scellée.

Les PJ peuvent ensuite soumettre à Kao l'idée qu'un puissant sorcier s'est introduit dans la maison et cherche à éliminer le vieux maître. Sur un jet opposé de Persuasion réussi, il entend raison (s'il n'est pas mort, évidemment...).

Tout est emmêlé, personne ne sait qui croire. Il faut d'ailleurs que les PJ gardent la tête sur les épaules devant cette avalanche d'événements.

L'HEURE DU CHOIX

Quelle que soit la manière dont ils y parviennent, les PJ entendent une nouvelle explosion dès l'instant où ils arrivent au troisième étage. Mais il ne s'agit pas d'une explosion due à de la poudre. Cette fois, l'origine est magique. Fedor est parvenu à s'infiltrer dans la grande pièce du quatrième étage. Lui et Leï Pan ont commencé leur combat à mort. La demeure toute entière sera secouée plusieurs fois par ces puissantes ondes de chocs.

Les PJ vont devoir maintenant définitivement choisir leur camp.

Lorsqu'ils arrivent dans la pièce, ils voient Leï Pan debout à gauche de la pièce. Il semble calme. Le vieil homme fixe Fedor, à l'autre bout de la pièce (sur la droite des PJ). Il se relève difficilement. Il semble avoir encaissé un coup très violent. Son corps dégage des volutes de fumée. Comme s'il avait pris feu et que les flammes venaient d'être étouffées.

Mais le vieux sorcier chinois n'est pas en aussi bon état qu'il y paraît. Si les PJ regardent bien, ils verront qu'un filet de sang coule le long de son épaule gauche. Le combat semble intense.

Kao et tous les hommes dont il dispose à ce moment sonnent la charge. Ils foncent sur Fedor pour le tuer et protéger leur maître. Long Locks Tony, lui, ne sait plus quoi penser. Devant cette situation dont il ne sait pas comment tirer profit, il préfère fuir. Les hommes de la Triade envoyés par Wong Lee le Borgne lui emboîteront le pas.

NOTE AU MARSHAL

À ce moment de la campagne, les PJ peuvent être traversés par une confusion naturelle. Ils doivent retrouver Fedor. Wallace les a payés, et très grassement, pour ça. Certains d'entre eux peuvent même avoir pris de près ou de loin fait et cause pour lui. Devant l'énergie déployée et la détermination du bonhomme, prêt à tout pour accomplir sa vengeance, cela apparaîtrait comme légitime. Son village et les siens sont les victimes d'un plan machiavélique, destiné à engraisser des industriels sans scrupules. Leï Pan représente le maillon essentiel du rouage grâce auquel Wallace s'enrichit. Fedor, en l'éliminant, ruinerait toutes les ambitions de Gamblin' Joe Wallace. Il n'a pas succombé au désir de tuer Wallace, qui est celui qu'il déteste le plus dans cette affaire (il réserve à Wallace un sort qui le verra ruiné, ce qui d'après lui est pire que la mort). Mais Fedor a tué des innocents dans sa folie à Crimson Bay. C'est un criminel. Et c'est là, à la lumière de cette ambiguïté, que parmi les PJ, certains peuvent entrevoir une certaine noblesse.

Le Gang peut même être secoué par ces implications morales. Entre les aventuriers guidés par l'appât du gain d'un côté et les héros avides de justice de l'autre, les rapports peuvent se dégrader. De leur choix découlera une situation potentiellement conflictuelle et cruciale à cet instant de l'aventure.

C'est maintenant que vos PJ doivent choisir :

♣ **Regarder les Tigres noirs combattre Fedor**, qui finit par plier sous leur nombre et mourir de la main de Leï Pan qui ne se prive pas pour le mettre à mort personnellement. Le Gang pourra récupérer le corps et le ramener à Crimson Bay pour ensuite toucher la prime.

♣ **Sauver Fedor**. Ils décident de le protéger des Tigres noirs, le sortir de cette situation et le traduire devant la justice.

♣ **Embrasser pleinement la cause de Fedor** et se battre à ses côtés jusqu'à ce que mort s'en suive.

♣ **Un peu de tout cela mélangé...**

Suivant les choix et la résolution, plusieurs événements s'enclenchent.

Si les PJ laissent les Tigres noirs finir le travail, ils obtiennent de Leï Pan une prime de 10 000 \$. Il devient un contact sur Shan Fan, bien qu'il n'accepte plus de les rencontrer. Ils devront passer par Kao (si celui-ci est toujours vivant), ou son futur représentant officiel. Leï Pan confirme que les accords passés avec le maire Wallace tiennent toujours.

Long Locks Tony a tout raconté à Big Ears Tam. Les PJ ont en la personne du Shérif de Shan Fan un farouche ennemi. S'ils reviennent en ville, il fera tout son possible pour les arrêter. Il est vexé de ne pas avoir eu plus de poids dans cette affaire. Aucune de ses décisions ne lui ont valu une quelconque promotion.

Le leader de la Triade de Shan Fan est, lui, bien plus intéressé par le profil de ces aventuriers téméraires. Il décide que bientôt, il enverra un messenger pour proposer à ces hommes une proposition de travail. La Triade a besoin de toute sortes de talents. Et bien que le Gang ne soit pas composé (intégralement ?) de Chinois, leurs aptitudes seront utiles.

RETOUR AU BERCAIL

En retournant à Crimson Bay, les PJ retrouvent une ville dévastée. Aussi bien la tempête que l'attaque des morts-vivants ont ravagé la commune. Plusieurs ouvriers sont déjà au travail pour reconstruire les bâtiments. Wallace reçoit les PJ dans son bureau. Il flotte dans l'air une étrange odeur, comme de l'encens. Des hommes élégants et peu bavards sont assis dans le bureau du maire. Gamblin' Joe Wallace semble toujours nerveux. Il remercie les membres du Gang et leur versent la prime promise. Si le Shérif Drent n'est pas mort lors de l'attaque de son office avant le départ des PJ, Wallace l'a renvoyé. Il ne supporte pas d'avoir été manipulé. Les membres de la Loge céleste préfèrent dans ce cas se débarrasser de Drent plutôt que de Wallace. Un homme d'affaire de son calibre et avec son réseau est plus dur à remplacer qu'un dur à cuire comme Drent. Wallace propose donc le poste à l'un des PJ (celui avec lequel les rapports sont les meilleurs, sinon tirez aux cartes le vainqueur). Les autres se voient offrir une place d'adjoint. Le projet Wallace repart. Crimson Bay sera reconstruite, et le chemin de fer se développera en passant sur l'ex-communauté des anciens esclaves. Si vous n'avez pas profité de toutes les pistes de scénario présentées dans la description de Crimson Bay, c'est le moment de les exploiter à leur juste valeur !

Certains représentants de la Loge céleste vont rester en Californie quelques temps.



Si les PJ sont parvenus à sauver Fedor pour le livrer à la justice, il sera pendu sans procès. Ils pourront alors bénéficier de la prime. Les circonstances seront les mêmes que celles décrites plus haut.

Si les PJ se sont joints à Fedor (et qu'ils sont toujours vivants), ils devront fuir. Il leur sera dorénavant déconseillé de se rendre à Shan Fan. Toutes les Triades ont mis leur tête à prix. Lei Pan abandonne Wallace. Gamblin' Joe Wallace est lâché par la Loge céleste, qui le remplace par un autre industriel de la côte Est. Wallace perd toute sa fortune dans le jeu et les bordels, puis finit par se suicider par pendaison dans une chambre sordide de Lost Angels.

S'il survit, Fedor regagne ses caraïbes natales.

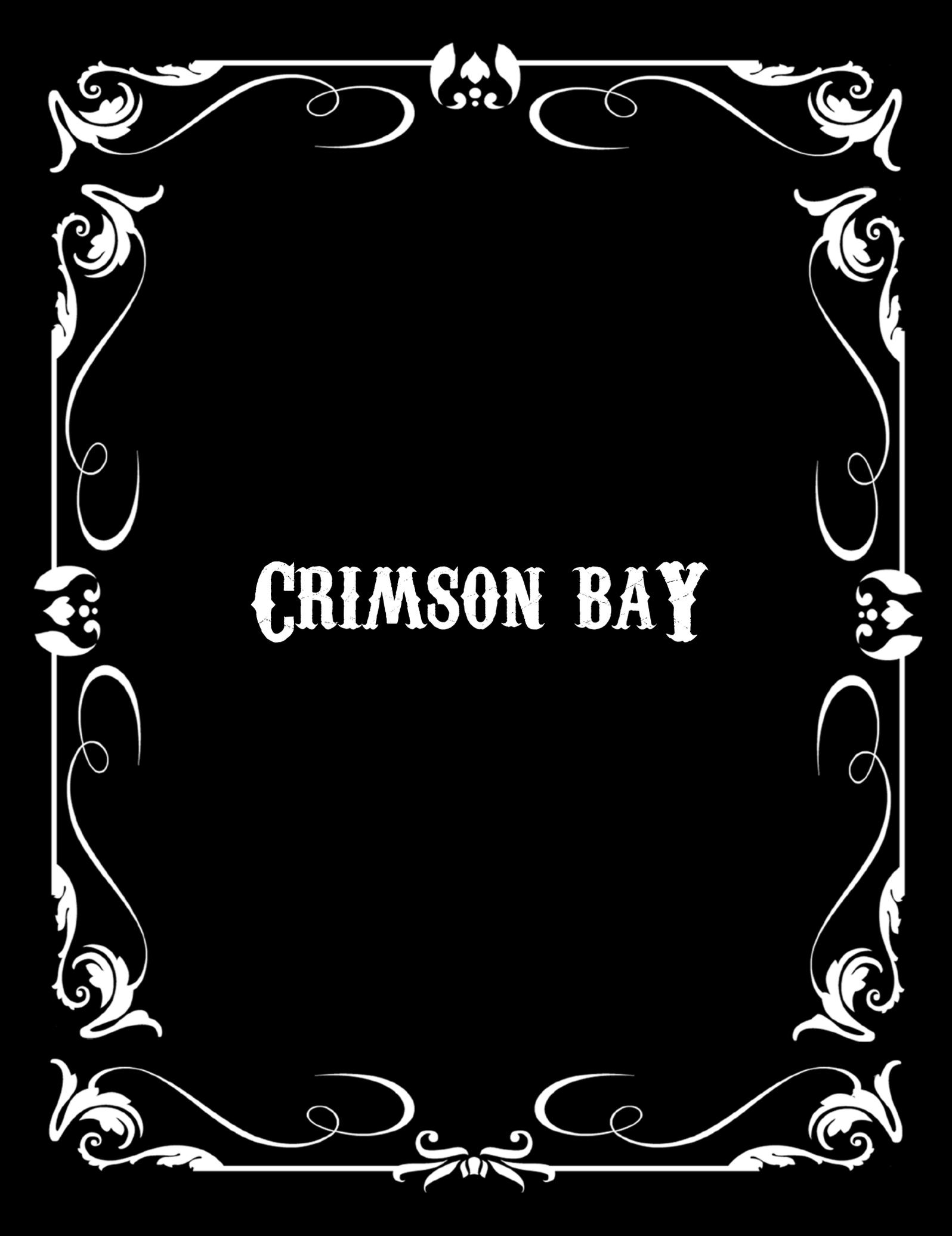
PRIMES

+2 points pour être toujours vivants à la fin de cette aventure.

+2 points pour avoir mené à bien la mission que leur a confié Gamblin' Joe Wallace (le crime ça paie).

+2 points pour avoir sauvé Fedor (l'honneur paie aussi !).





CRIMSON BAY



RAPIDE SURVOL



6

DEADLANDS ★

NOUS SOMMES EN 1876

Tout commence à Crimson Bay, ville moyenne située sur la côte du Pacifique, à 400 km au dessus de Portland, dans l'État de l'Oregon. Ville nouvelle de 700 habitants, Crimson Bay est administrée par le maire « Gamblin' Joe » Wallace, et son fidèle Shérif Russell Drent.

Wallace a fait fortune dans l'Est dans la fabrication de munitions. Originaire de Boston, il est arrivé à Crimson Bay quatre ans plus tôt. Il y a délocalisé son entreprise « Wallace Ammo ». La guerre est le fond de commerce de Wallace : il sait que ses produits trouveront toujours preneur. L'Union est son plus grand client. Tous les mois, des dizaines de chariots partent livrer des garnisons, des villes ou des postes avancés. Avant son arrivée, le port de Crimson Bay n'était qu'un petit port de pêche. Les locaux n'en tiraient aucun profit, et la faible activité de pêche n'était destinée qu'à la consommation directe. Wallace a implanté ses ateliers en bordure de la ville, et a embauché pratiquement tous les hommes de la ville.

Il habite une grande demeure située au milieu de l'artère principale. Il a fait construire de nouveaux bâtiments. La ville s'est agrandie très vite, et tous les fermiers isolés de la région ont accouru avec leur famille. C'est comme ça que Wallace fit des heureux. Il est considéré comme le protecteur de la ville. Lorsque les élections arrivèrent, il y a 2 ans, il remporta la victoire sans que les voix ne soient comptées jusqu'au bout. Personne ne dit de mal de Wallace derrière lui, au pire lui reproche-t-on ses manières rustres et ses crises de colère le menant parfois à frapper ses employés quand il estime le travail mal fait ou, pire que tout, en retard.

Une fois devenu maire, il imposa au poste de Shérif Russell Drent. Drent est un ancien mercenaire de l'Union, un véritable franc-tireur. Héros de l'ombre de plusieurs batailles, il est au service de Wallace depuis l'époque où ce dernier gérait les employés des entreprises de son patron à Boston.

Par bien des aspects, Crimson Bay est une ville paisible, ses habitants sont des travailleurs. Quiconque traverse cette ville est frappé par l'activité incessante des hommes et des femmes qui y vivent. Wallace considère sa ville comme un vrai projet industriel global. Si tout le monde a un toit décent et à manger, alors tout le monde tirera dans le même sens.

Crimson Bay est construite autour d'une rue principale de 800 mètres de long. C'est là que l'on trouve ses 4 saloons, 1 maréchal-ferrant, 3 épiciers, le bureau du Shérif, la demeure de Wallace, la banque, l'armurerie et



divers autres commerces. La rue traverse horizontalement la ville d'est en ouest. Le port se trouve à 3 km plus à l'ouest.

Dans les ruelles, on trouve au nord 3 établissements de joie, un maréchal-ferrant, une fumerie d'opium et une blanchisserie. Le journal de la ville, le *Crimson Post*, est également édité dans ce quartier par les frères Newcombe. Les ruelles au sud abritent la plupart des habitations de Crimson Bay (bien que de nombreux ouvriers résident dans des dortoirs près des ateliers), une chapelle, les pompes funèbres de M. Brims, l'hospice et le cabinet du Docteur Lightgow. Et tout au sud, la gare et le centre postal.

Le nom de Crimson Bay provient du reflet des rayons du soleil. En été, lorsqu'il se couche, il émet une couleur intense, qui se transforme sur la roche de la baie en halo de lumière écarlate.



LA SOURCE

Au nord de Crimson Bay, une petite piste accidentée mène à la principale source d'eau qui alimente la ville. Trois puits de 3 mètres de diamètre chacun ont été



NOTE AU MARSHAL

Tous les PNJ principaux cités dans ce chapitre ont leur descriptif et caractéristiques dans le chapitre qui leur est consacré page 88.

Crimson Bay est dévoilée en détail afin de pouvoir, en fonction du déroulement de la campagne (elle peut être détruite), la réutiliser. Sa situation géographique, les activités qui s'y développent, son background et certains PNJ peuvent devenir des balises intéressantes pour de futures parties. Il ne faut pas, dans ce cas, hésiter à développer son historique.

Par ailleurs, pour visualiser avec précision la topographie et les situations précises de chaque secteur, se référer à la carte en appendice.

creusés. La rivière souterraine qui fournit Crimson Bay a été baptisée par les habitants « The Crimson Backbone », l'épine dorsale de Crimson Bay. Tout le monde a conscience, et Wallace le premier, que sans cette bénédiction, Crimson Bay n'aurait pas le même visage, et que son développement rapide n'aurait pas été possible. Les puits fonctionnent toute la journée. Les ouvriers qui travaillent dans les usines de Wallace viennent également se servir en eau ici. Il n'y a pas de service organisé autour de la source. Wallace compte mettre sur pied une équipe d'hommes chargé d'alimenter la ville par convois. Pour le moment, tout le monde se débrouille pour venir chercher les quantités dont il a besoin. Il est fréquent que plusieurs habitants partagent un même chariot pour venir se servir. Wallace n'a pas l'intention de lever une taxe sur la source. Il estime qu'elle est la propriété de tous les habitants de Crimson Bay. Les besoins en eau de la communauté des anciens esclaves ne dépendent pas de cette source. Ils possèdent leur propre source, suffisante pour leur consommation.

LA COMMUNAUTÉ DES ANCIENS ESCLAVES

La communauté des anciens esclaves se trouve à 2 km de Crimson Bay. Ils sont une cinquantaine à avoir trouvé refuge dans ce territoire, qui leur a été légalement légué par Mortimer Stelias. Stelias était le plus grand propriétaire terrien de la région, avant l'arrivée de Wallace. Vieux et malade, il fut emporté par la grippe il y a un an. Il vendit tous ses terrains à Wallace, excepté cet arpent de 2 hectares. Tous les anciens esclaves y résidant étaient soit au service de familles de la région, soit viennent d'autres États. Stelias était bienveillant à leur égard. Il fit construire des baraquements, et leur donna les terres les plus cultivables de tout le secteur à des kilomètres à la ronde.

La communauté vit paisiblement, dans un statut plus ou moins légal. Stelias a en réalité vendu pour un dollar symbolique ce terrain à Cordell, qui est donc légalement propriétaire. Peu de personne connaissent cette information. Cordell ne met jamais en avant sa « propriété ». Certains membres de la communauté travaillent en ville, d'autres au port, mais aucun dans les ateliers de Wallace. Ce terrain est convoité par Wallace, qui souhaite le récupérer pour y construire un doublement de la voie de chemin de fer de la Northwestern qui va jusqu'à

Seattle. Ses activités sont en pleine expansion, et ne peuvent plus être soumise aux difficultés des transports. Wallace aimerait aussi construire un prolongement de ses ateliers sur une partie de ces terres. Cordell a refusé toutes les offres de rachats, qu'il jugea toutes ridicules. Cordell se sent également très redevable envers Stelias. Il considérerait comme une insulte à la générosité de Stelias la vente du terrain à Wallace. Le village a une source d'eau, une école et pourvoit à ses faibles besoins. Il n'y a aucune animosité entre les habitants de Crimson Bay et ceux de la communauté, même s'il est très rare de croiser un de ses habitants dans un saloon de la ville la nuit venue.

LA MANUFACTURE DE MUNITIONS WALLACE

Au nord de Crimson Bay se trouvent les ateliers de fabrication des munitions. 8 bâtiments de 400 m² chacun, dans lesquels sont fabriqués tout type de munitions. 2 bâtiments de 100 m² servent d'entrepôts pour la poudre. Il y a 4 dortoirs de 200 m² chacun, et un bâtiment pour les 5 contremaîtres, de 100 m². Sur les ateliers de manufactures se dressent de larges cheminées, crachant nuit et jour une épaisse fumée noire visible à plusieurs kilomètres. Tout le secteur est entouré par un grillage et des barbelés, sur une hauteur de 2,30 m. Il y a également dans cette enceinte, deux grandes écuries de 200 m² chacune. La « flotte » de Wallace livre sans discontinuer la clientèle. 5 hommes armés, logés dans les dortoirs, sont chargés de la protection des lieux. Shane Aterton, proche du Shérif Drent est responsable de la sécurité du site.

Sur les 700 habitants de la ville, plus de 300 travaillent ici. La production de ces ateliers peut monter à 30 caisses par bâtiment par jour. La production s'effectue sur la journée complète. Wallace s'est inspiré des méthodes de travail de M. Fong, le blanchisseur. La nuit, la fabrication continue. La production nocturne n'atteint que le tiers de ce que produisent les ateliers en journée, mais les gains sont conséquents pour Wallace. L'organisation du travail de nuit ne pose aucun problème aux ouvriers. Les équipes tournent, cependant il est fréquent que les employés de nuit soient toujours les mêmes, des volontaires appréciant le calme des cadences nocturnes.



LE CIMETIÈRE

À l'ouest de la manufacture de munitions de Wallace, se trouve le cimetière de Crimson Bay. On y compte environ 200 tombes et sépultures. Il est vieux et mal entretenu. On y trouve également une fosse commune. Il est entouré d'une vieille barrière en ferraille, rouillée et vétuste, s'effondrant en de nombreux endroits. Il aura son importance dans cette histoire.



LE PORT

À 2 km à l'ouest de Crimson Bay, on arrive sur le port. Il faut suivre une route aménagée pour que le trafic intensif de chariots soit possible. Autrefois équipé d'une jetée unique longue de 3 mètres, utile uniquement pour les petites embarcations, le port est aujourd'hui transfiguré. Il y a deux jetées principales longues de 25 mètres chacune. Les bateaux de transports peuvent être en mouillage à 6 en même temps. La capitainerie est un bâtiment de 20 m² situé à l'entrée de la zone. Joshua Harranger est le responsable de la capitainerie. Wallace l'a ramené de Boston, où il était capitaine d'un bateau de commerce travaillant sur les voies navigables du port et le littoral. Harranger et trois autres hommes gèrent la logistique, les grues en bois et le va-et-vient des chariots. Quinze hommes travaillent comme dockers. Un entrepôt de 35 m² sert à stocker les barils de poudre. Les dockers disposent d'une petite baraque délabrée de 20 m² pour se reposer et prendre leur repas. Une écurie abritant 15 chevaux et 10 carrioles est situé sur la gauche, et un entrepôt de stockage de 150 m² lui fait face.

À son arrivée, Wallace engagea les plus gros travaux sur cette zone. L'aménagement du port lui a coûté une fortune, mais pour réceptionner la précieuse poudre de Leï Pan, sans avoir à payer les taxes exorbitantes d'un port comme celui de Shan Fan, c'était le meilleur pari. En 4 ans, l'investissement de Wallace est presque amorti. Les bateaux se relaient à raison de 5 toutes les deux semaines, soit 10 par mois. Wallace est le propriétaire du port de Crimson Bay. Il est libre de fixer la taxe qu'il désire. Pour l'instant, elle est inexistante, car les navires livrant à Crimson Bay appartiennent à son associé Leï Pan. Elle augmentera considérablement lorsque le port grossira et que d'autres armateurs que Leï Pan s'en serviront. Mais nous verrons plus loin que l'association

entre Leï Pan et Wallace va beaucoup plus loin que le simple commerce de poudre.

Dans le bâtiment de la capitainerie, on trouve 3 Winchester 73. Harranger et ses hommes sont tous armés en permanence. Ils portent à la ceinture des Peacemaker .45.

Harranger est un fidèle de Wallace.



LA FORÊT DE RED SUN ET LA TRIBU DE LONG-FOOT

Plus au nord, se trouve la forêt de Red Sun, territoire indien, où personne ne s'aventure. Tous les habitants de la région la craignent. La tribu de Long-Foot, riche d'une centaine d'individus, y habite depuis de nombreuses générations. Ce sont des Salishs. Si personne ne va les déranger, ils ne prendront part à aucun conflit. Leur chef, Long-Foot, est un puissant chef de guerre, et son chamane Grey Bear est très puissant. Il commande aux manitous et à toute sortes d'esprits.

Les Indiens de la tribu ne s'aventurent que très rarement à Crimson Bay. Wallace a prévenu Drent à ce sujet. Il tolère leur présence et a demandé à tous les commerçants d'accepter de commercer avec les Indiens. Mais dès qu'un Indien pénètre dans l'enceinte de la ville, un voire deux hommes de Drent le suivent comme son ombre. La majorité des habitants ne prête pas attention à leur présence, mais il reste une minorité raciste qui n'hésite jamais à provoquer une bagarre avec un visiteur indien.

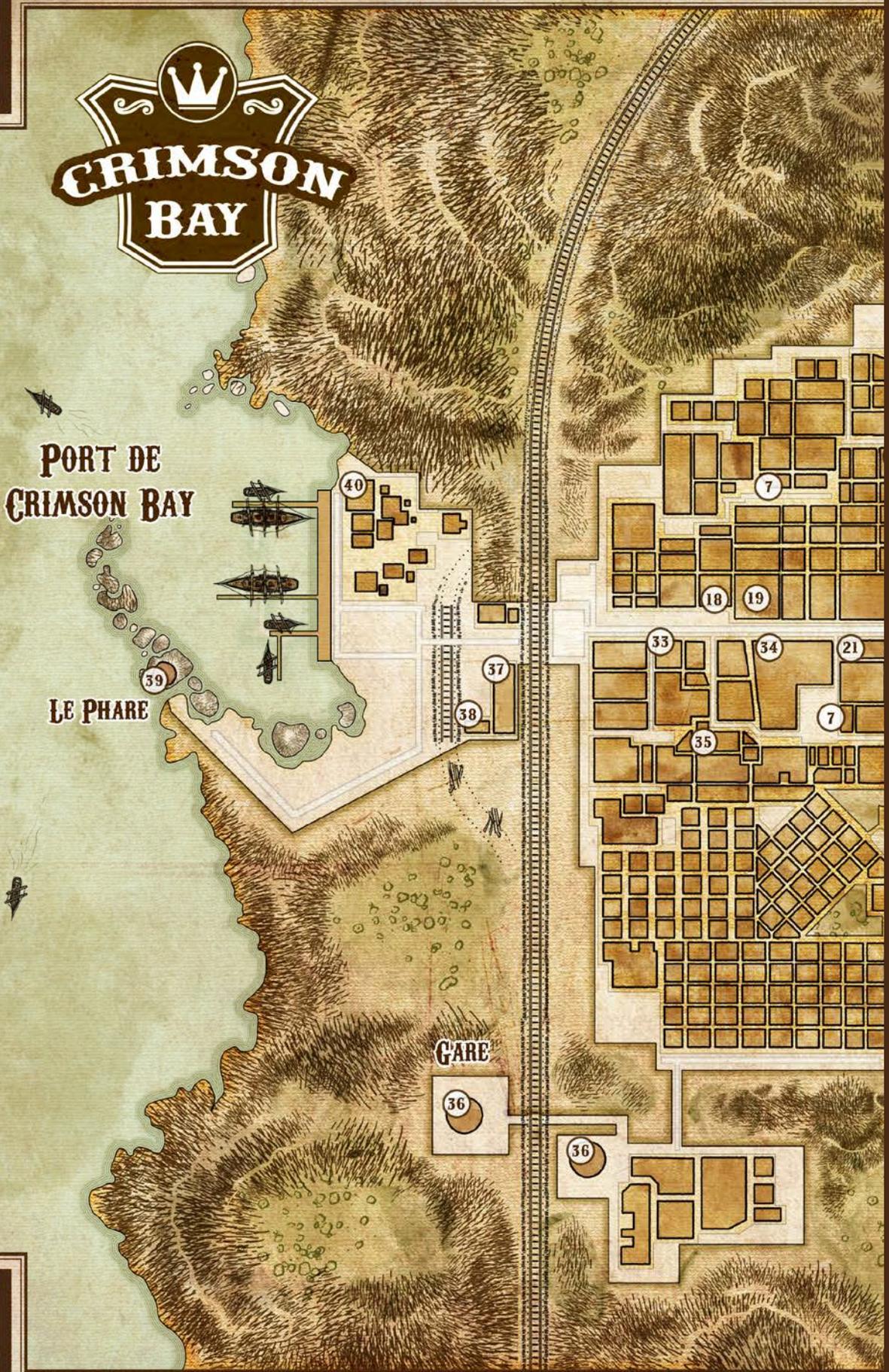
Il est également très important de préciser qu'à Crimson Bay, personne n'a encore trouvé de filon de roche fantôme. Ce qui explique qu'aucune entreprise de prospection ne s'y soit installée. Quelques recherches ont été effectuées, mais sans succès. Cela explique l'isolement relatif de cette ville. Wallace connaît un emplacement, au nord du port, qui pourrait devenir un petit filon. Mais il empêche toute recherche approfondie. Cela ne correspond pas à l'idée du partage que Wallace se fait de la région. Crimson Bay et ses environs sont sa propriété. Le jour où il le décidera, il organisera l'extraction de la précieuse matière.

CRIMSON BAY

PORT DE
CRIMSON BAY

LE PHARE

GARE





**PISTE
ROCKWELL**

CHINA-TOWN

LEGENDE

- | | |
|--|---|
| 1. Temple de M. Hong (86) | 27. Emmet White Bottiers (84) |
| 2. Blue Lotus (79) | 28. École de Mme Duvall (87) |
| 3. Bazar de M. Show (83) | 29. Barbier Dan Sanders (84) |
| 4. Cabinet du Dr Kwan Hoi Shan (77) | 30. Armurerie (84) |
| 5. Élevage de porcs de Yuen Chang (85) | 31. Grange Wisland (87) |
| 6. Coiffeur Wong Lau (84) | 32. Banque (82) |
| 7. Tripts | 33. Clinique Vétérinaire de Bob Swifford (78) |
| 8. Ateliers de Mo Berenger (81) | 34. Atelier Tom Jenkins (81) |
| 9. Le Paradise (79) | 35. Bottier Rich Kerespin (85) |
| 10. Le London (78) | 36. Château d'Eau |
| 11. Crimson Post (85) | 37. Gare de Crimson Bay (85) |
| 12. Bureau du Shérif (87) | 38. Bâtiment Chef de Gare |
| 13. Gold Digger (74) | 39. Phare |
| 14. Mairie (86) | 40. Capitainerie |
| 15. Relais Routier Jones (86) | 41. Blanchisserie Fong (80) |
| 16. Nora (76) | 42. Magasin de John Coffin (83) |
| 17. Épicerie Hoswood (82) | |
| 18. Red Bear (76) | |
| 19. Épicerie Wahton (83) | |
| 20. Épicerie Talbott (82) | |
| 21. Washington (75) | |
| 22. Barbier Chez Seymour (84) | |
| 23. Pompes Funèbres Brims (78) | |
| 24. Cabinet du Dr Lightgow (77) | |
| 25. Chapelle du père O'Hara (86) | |
| 26. Boutique de Samantha Goggins | |



GUIDE TOURISTIQUE



Tout ce qu'il faut savoir sur Crimson Bay est là, amigo ! Les lieux où tu pourras te loger, bien sûr, mais aussi ceux pour te nourrir, travailler ou perdre tout ton argent mal acquis !



LES SALOONS

Le Gold Digger (13)

Le Gold Digger est situé au milieu de la rue principale de Crimson Bay. C'est le plus grand et le plus luxueux saloon de la ville. Avec sa façade noire, il est décoré « à l'anglaise ». Un gigantesque lustre aux armatures dorées façonné de verre éclaire puissamment la pièce principale. Cette dernière compte 50 tables, une scène avec un piano, un bar de 7 mètres de long. Son escalier mène sur trois grandes portes. Une donne sur le bureau de Wallace, l'autre sur la chambre de « Slim Jim », le barman. La troisième porte ouvre sur un couloir donnant sur 11 portes. Ce sont des chambres. Bien que ce ne soit indiqué nulle part, le Gold Digger est aussi le meilleur hôtel de la ville.

Les bâtiments de Crimson Bay ne sont que très rarement peints. La maison de Wallace est blanche, le Gold Digger est noir, le Washington est rouge, ainsi que le London. Pour le reste, les commerces et les habitations ont la couleur des planches qui constituent leur architecture. Le bâtiment le plus haut est la maison de Gambler Joe Wallace. La rue principale est boueuse. Les ruelles du nord et du sud de la ville sont praticables, mais il n'est pas rare que les dames y laissent un soulier. La ville est constamment surplombée par un nuage de fumée provenant des ateliers de la manufacture.

Lorsque les PJ pénètrent dans Chinatown, l'ambiance change. Ils n'entendent parler que le chinois, les odeurs sont différentes, les devantures de magasins n'affichent que les idéogrammes chinois. C'est une « ville dans la ville ». Il arrive que des soulards racistes fassent des esclandres dans Chinatown. Les hommes de M. Fong règlent le problème rapidement, sinon le Shérif Drent intervient.



Chaque chambre est luxueuse. Le mobilier est raffiné et très onéreux. Les tapisseries rouges, rappellent les plus grands palaces de la côte Est. Le faste du Digger rappelle la prospérité naissante de la ville. La onzième porte donne sur les loges des danseuses. Ces loges se séparent en trois pièces, en enfilade. La première est la pièce de maquillage. La deuxième est la réserve des costumes, et la troisième le dortoir des 3 danseuses résidentes (Aline, Jane et Wilma). Dans la grande salle du bas, Slim Jim est le roi. Il est un barman très apprécié par tout le monde. Sa silhouette famélique lui a valu son surnom, pourtant Jim n'est pas malade. Mais sa nervosité naturelle l'empêche de stocker la moindre graisse. Il est aidé au bar par Trixie et Jody, deux jolis brins de femmes, usant de leur charme pour pousser à la consommation. Vic Vermuth est le pianiste attitré du Digger. Toujours saoul, il ne décroche de son tabouret que pour aller dormir et met un point d'honneur à conserver une élégance irréprochable. Le Digger est plein tous les soirs. C'est ici qu'aura lieu le tournoi de poker. C'est évidemment Wallace le propriétaire.

Slim Jim est totalement dévoué à Wallace. Ce dernier l'a fait venir de Boston, où Jim travaillait dans un des plus grands hôtels de la ville. Jim peut devenir un contact, mais ne donnera aucune information sur Wallace. Quand aux deux barmaids, elles peuvent accepter un petit rodéo, mais ne sont dans aucune confiance. Détail d'importance, le Digger ne propose pas de cuisine. Mais sa grande cave d'alcool est pour beaucoup dans sa popularité. Du bourbon au champagne, en passant par l'absinthe et la bière, il est possible de sombrer

dans le plus piteux coma éthylique avec toutes sortes de boissons. Si les membres de votre Gang arrivent à nouer des contacts ici, Wallace le saura directement. Slim a un scattergun sous le comptoir, près de la caisse. Il cache également à l'extrémité gauche du comptoir un Peacemaker .45 sous un tonneau factice.



TARIFS

Pension complète (chambre + bain) : 6 \$ /jour

Bain : 1,5 \$

Café : 35 ¢

Verre d'alcool : de 10 ¢ à 8 \$ (whisky anglais)

Bouteille : de 2 \$ à 18 \$ (whisky anglais)

Verre de bière : 10 ¢

Verre de bière « de luxe » (brune) : 25 ¢

Le Washington (21)

Situé en face du Digger, le Washington n'est pas un mauvais endroit. Il est même très apprécié pour son cadre familial et le calme de sa grande salle. Mais il souffre du monopole de son illustre concurrent. M. et Mme Jansen, les tenanciers, proposent des plats simples mais parfaits pour le travailleur affamé. Les Jansen sont discrets, comme la décoration de leur saloon. Wallace va souvent manger chez eux avec Drent, sinon il leur commande des

plats qu'il se fait livrer à domicile. C'est la cantine des hommes de Drent. Il est donc déconseillé de jouer de la gâchette au Washington. C'est le plus grand hôtel de la ville. Il met à disposition 30 chambres doubles, sur deux étages. Il y a quelques années, Wallace donna l'autorisation au couple Jansen d'aménager la cave du Washington en salle de jeu. Mais Mme Jansen a toujours refusé, considérant le jeu comme un péché. M. Jansen, lui, n'est pas contre une petite partie de poker de temps en temps. C'est aussi au Washington que Josh Newcombe, l'un des deux frères Newcombe, éditeurs du *Crimson Post*, reçoit les gens porteurs d'informations. Il reçoit une fois par semaine, le lundi, de 14h à 18h. M. Jansen garde un fusil de chasse sous son comptoir, près de sa tireuse à bière.

M. et Mme Jansen habitent une chambre au premier étage. Lisa McGovern et Debby Schott, leurs deux employées, vivent dans une même chambre, également au premier étage.

TARIFS

Pension complète (petit déjeuner + repas + bain) : 6 \$

Bain : 1 \$

Chambre seule : 2,50 \$

Verre d'alcool : 10 ¢ à 1 \$

Bouteille : 2 \$ à 4 \$

Café : 30 ¢

Petit déjeuner : 50 ¢

Déjeuner : 50 ¢

Dîner : 1 \$

Dîner + café : 1,20 \$

Le Red Bear (18)

Situé à l'extrême ouest sur la rue principale, juste à la sortie de la ville, le Red Bear est un bouge infâme tenu par Jeff Liston. Cet ancien mineur, passionné par la chasse à l'ours, est arrivé à Crimson Bay il y a 6 ans, avant Wallace. La prospérité de la ville ne lui a que peu bénéficié. Cela ne lui pose en réalité guère de problème. Liston n'a pas pour but de finir avec une fortune personnelle gigantesque. Dès qu'il le peut, il ferme son établissement et fonce dans les ombres de la forêt de Red Sun, à la recherche de son gibier favori. Il a appelé son saloon le Red Bear en hommage à cette forêt. Il est persuadé qu'il y trouvera un ours unique. Il n'a rien d'autre à proposer que du bourbon frelaté et des parties de cartes truquées. Drent doit souvent intervenir chez Liston. Il est fréquent que des ouvriers ivres morts en viennent aux mains ou aux Colts pour un as mal camouflé.

Les PJ ne doivent jamais tourner le dos à qui que ce soit dans cet établissement. Liston a toujours son Peacemaker à la ceinture, ainsi que deux scatterguns sous son bar, prêts à l'emploi. C'est une simple baraque faite de vieilles planches crasseuses. Mais Liston y entrepose une impres-

sionnante collection d'ours empaillés. D'après lui, il les aurait tous abattus lui-même. Le Red Bear est paradoxalement un endroit où il faut venir de temps en temps. La clientèle, si l'on sait bien s'y prendre, peut toujours apporter des informations. Les vieux briscards de Crimson Bay aiment venir s'y rincer le gosier. Les dockers s'y arrêtent aussi lorsqu'ils reviennent du port. Le Red Bear est le premier établissement sur leur route. N'hésitez pas à faire vivre cet endroit. Liston ne propose pas de chambre. Il n'est pas rare que certains clients finissent chez le Docteur Lightgow après avoir ingurgité de trop grandes quantités du whisky dangereux servit au Red Bear.

Le Red Bear a une autre particularité. Il n'y a aucune fenêtre dans le saloon. La lumière ne provient que des lampes à huile disposées tout autour du bar, et suspendues au plafond.

TARIFS

Verre d'alcool : 10 ¢

Bouteille : 2 \$

Bouteille « luxe » (alambic très dangereux) : 3 \$

Verre de bière : 5 ¢

Chez Nora (16)

Nora est une vieille dame d'une soixantaine d'années. Son saloon est situé à 30 mètres au sud du Gold Digger, sur le même trottoir. C'est l'endroit préféré de nombreux habitants de Crimson Bay pour les petits déjeuners et les repas du midi. Elle est calme et dévouée à sa clientèle. Elle accueillera les PJ avec joie, et pourra leur mettre à disposition des chambres. Son fils Norm s'occupe de la partie hôtel de l'établissement. L'hôtel n'est pas luxueux, ni même coquet. Parfois, le ménage n'est pas fait et il se peut que vous vous retrouviez à dormir dans des draps sales. 20 chambres sont disponibles tout au long de l'année. Il n'y a aucune arme dans cet établissement. Nora a une sainte horreur des armes à feu. Son fils Norm n'est pas trop porté sur la gâchette. Il a revendu son vieux fusil de chasse.

TARIFS

Pension complète (petit déjeuner + déjeuner + repas) : 4 \$

Bain : 1 \$

Café : 25 ¢

Petit déjeuner : 40 ¢

Déjeuner : 40 ¢

Dîner : 1 \$

Verre d'alcool : 10 ¢

Bouteille : 2,50 \$



LES TRIPOTS

On compte quelques tripots (7) non officiels à Crimson bay, tous installés dans la partie nord de la ville. Il s'agit de petits locaux ressemblant à des réserves, coincés entre deux arrière-cours. On y joue au poker, et on y boit du très mauvais whisky. C'est là que beaucoup de joueurs à court de cash essaie de se refaire une santé en peu de temps. Le plus souvent, ces endroits n'ouvrent que la nuit. Il n'y a pas de mobilier, pas de pancarte indiquant leur présence. Des tonneaux servent de tables de jeu et le « gérant », bien souvent un ouvrier qui sous-loue le local à un commerçant, n'a pas plus d'une caisse de whisky en guise de stock. Ces tripots sont appréciés par les joueurs de seconde zone. La méfiance y est de mise et il n'est pas rare que des bagarres éclatent entre joueurs alcoolisés. Les problèmes se règlent bien souvent avant que le Shérif n'intervienne. Le Docteur Lightgow a recousu de nombreuses plaies infligées à un tricheur peu discret, ou constaté plusieurs décès liés à une partie qui a dégénéré. Le Shérif ferme les yeux sur ces petits commerces parallèles tant qu'ils restent cloisonnés dans les ruelles obscures de Crimson Bay. Certains de ses hommes s'adonnent à des parties sauvages. Drent donne son accord, cela permet également de contrôler les activités de ces « établissements ».

CHINATOWN

On trouve dans le quartier chinois 3 salons de thé et un restaurant. Il est très rare que des habitants autres que ceux de la communauté chinoise s'y rendent. Les hommes de Drent, pendant leur patrouille, ne s'arrêtent généralement pas dans ces établissements.

Ces commerces sont tous de superficie moyenne (entre 20 et 40 m²), sont calmes et ne proposent que des boissons et mets chinois (thé, porcs, nems, etc.). En fin de journée, ils se transforment en tripots. Les parties de mah-jong animées se succèdent au rythme des tournées d'alcool de riz. Si les PJ (non chinois) s'aventurent dans ces commerces, ils seront reçus poliment, mais sans être chinois, il y est impossible d'y nouer des relations ou de s'y forger des contacts.

Quelques hauts lieux de la vie de la communauté chinoise sont détaillés plus loin.

TARIFS

Thé : 10 ¢

Repas (sans viande) : 15 ¢

Repas (avec viande - porc et peut-être chien) : 25 ¢

MÉDECINE ET POMPES FUNÈBRES

Le cabinet du Docteur Lightgow (24)

Le Docteur Lightgow est un homme très respecté à Crimson Bay. Pour beaucoup de personnes, il est le sauveur, celui qui peut retarder l'échéance. Il a déjà sauvé de nombreuses vies en procédant à des interventions astucieuses. Il n'hésite jamais à recourir à la chirurgie, à laquelle il porte une véritable passion. Lorsqu'une gangrène commence à ronger une jambe, le Docteur Lightgow trouve toujours les mots pour que le patient se laisse soigner. Il est d'un naturel calme, mais conserve l'énergie et la curiosité d'un adolescent. Cependant, le Docteur Lightgow est toxicomane. Il s'adonne à l'opium deux fois par semaine. Personne en ville ne connaît son secret, à part les employés du Blue Lotus (voir *Maisons closes et fumerie d'opium*, page 78).

Situé au sud de la ville, le cabinet du Docteur est en réalité un petit hospice. Deux bâtiments voisins ont été optimisés pour offrir au Docteur une surface de travail adéquate. Il est le seul à posséder un tel endroit à Crimson Bay et Wallace a tout financé de sa poche. Il est important pour lui que les habitants croient en leur médecin. Une maison et une grange ont été reliées par un tunnel en bois. Le bâtiment comprend à gauche le cabinet où reçoit Lightgow pour ses consultations. À l'étage, le Docteur Lightgow dispose de 10 chambres. Il a aménagé cette partie de la maison en hospice. Il y a également ses appartements dans cette partie de la bâtisse. L'ancienne grange, avec laquelle on communique par le tunnel, comprend une salle d'opération, la bibliothèque et, tout au fond, une grande réserve destinée à recevoir les corps des malheureux passés de vie à trépas. À noter que le Docteur range tous les produits de sa pharmacie dans la salle d'opération. On y trouve de nombreux flacons, dont de la morphine et du laudanum en grande quantité.

Le Docteur Lightgow vit seul. Il travaille avec M^{lle} Lily Brown, une infirmière qu'il a lui-même formée. M^{lle} Brown arrive le matin à 8 heures, et repart le soir à 18 heures.

Le Docteur Kwan Hoi Shan (4)

Les Chinois aiment mettre leur santé dans les mains d'un spécialiste « du pays ». Kwan Hoi Shan reçoit à son domicile tous les membres de la communauté chinoise, et soigne du simple rhume au déplacement de vertèbre ou à la crise de foie. Il pratique la médecine chinoise

traditionnelle, à base de plantes (qu'il achète chez M. Chow), soupes, massage, relaxation et acupuncture. Il ne refusera jamais ses soins à un extra-communautaire, mais il n'est encore jamais arrivé qu'un habitant de Crimson Bay ne le consulte. Il est assisté par son jeune disciple Wing Chiang.

Pompes funèbres Brims (23)

Située en face du cabinet du Docteur Lightgow, les pompes funèbres de M. Brims ont été déplacées. À l'origine, elle se trouvaient dans la rue principale de Crimson Bay, en face du Digger. Wallace, guère emballé à l'idée que les nouveaux arrivants soient confrontés directement à Brims et ses cercueils, proposa une grosse somme à Brims pour le convaincre de s'installer dans le quartier sud. Pragmatique, Brims accepta. Il trouva un local tout prêt du cabinet du Docteur Lightgow. Ainsi, il se débarrassait des ouvriers qu'il payait pour Lightow, ce qui lui permit de se débarrasser des corps du cabinet. Brims est un vieux commerçant peu bavard. C'est aussi un véritable artiste, un professionnel aguerri. Embaumeur de talent, il travaille vite et bien. Il peut rendre présentable un visage traversé de part en part par une balle de Peacemaker, ou une poitrine éventrée par une décharge de shotgun.

Le taux de mortalité de Crimson Bay ne l'oblige pas à une cadence infernale. Petit, gras, ses yeux tristes n'invitent pas à la discussion. Il n'aime pas grand monde et ne fréquente qu'un seul saloon : le Red Bear. Tout le monde est persuadé qu'il fréquente les maisons closes, mais c'est faux. Les habitants de Crimson Bay ne savent rien de lui, donc ils spéculent. En réalité, Brims est veuf. Il vient de Boston, comme Wallace. Il a beaucoup d'argent et est très doué dans sa partie. Il confesse d'ailleurs que les morts lui réussissent mieux que les vivants. Brims est un des seuls habitants de Crimson Bay à connaître le deal qui fait de Fedor le propriétaire du terrain de sa communauté (il connaissait Mortimer Stelias). Brims connaît très bien Wallace. Il connaît son avidité et son fort désir de richesse. Même s'il ne deviendra jamais l'ami des membres du Gang, Brims ne refusera jamais de leur parler.

Il a une Winchester dans son magasin, sous sa banque. Il a toujours un Peacemaker .45 à la ceinture.

Clinique vétérinaire de Bob Swifford (33)

La clinique vétérinaire de Bob Swifford est située à côté de l'atelier du maréchal-ferrant Tom Jenkins, sur la grande rue. Swifford est spécialisé dans les chevaux. Il est capable d'accomplir des miracles sur ces animaux. Excellent cavalier, il a dédié sa vie à cet animal. Il peut localiser le mal dont souffre un cheval très rapidement et le traiter efficacement. Swifford tente tout ce qu'il lui est possible de tenter avant de conclure à un diagnostic né-

cessitant la mort de l'animal. Il a un contrat moral avec Jenkins. Toutes les bêtes qui passent par les ateliers de Jenkins sont obligatoirement inspectées par Swifford. Cela permet de détecter les éventuelles maladies contagieuses. Jenkins gonfle un peu les factures et reverse le bonus à Swifford. Swifford est aussi amené à travailler pour les éleveurs de porcs de la ville. Les Chinois sont les principaux éleveurs de porcs. Les épiciers leur achètent de temps à autres des porcs, uniquement si Swifford a jeté un œil à la marchandise. Respecté par les habitants de Crimson Bay, Swifford aime finir ses journées au Digger, à jouer au poker et vider des bouteilles de whisky. Il a sa table réservée au Digger.

La clinique de Swifford est au rez-de-chaussé de sa maison. Il a ses appartements à l'étage. Swifford est toujours armé d'un Derringer .44. Il préfère être équipé si le chien enragé d'un client fait des siennes. Swifford travaille seul, seulement parfois il demande à Tom Jenkins de lui adjoindre Sol Dudeck pour certaines inspections. Swifford ne rechigne jamais à donner la pièce à Dudeck et l'encourage à s'intéresser aux animaux.

Swifford a un autre talent avec les animaux. Il est taxidermiste. Contre une somme d'argent coquette, il empaillie l'animal de votre choix. Il est derrière les ours que l'on trouve au Red Bear, et a également empaillé de nombreux animaux exposés dans les salons de la demeure de Wallace (élans, ours, loups, renards, etc.). Il s'adonne à cette passion la nuit. Si les membres du Gang lui rendent visite de nuit, il est plus que probable qu'ils le dérangent en pleine « opération ». Il pratique la taxidermie dans sa cave, aménagée en atelier.

LES BORDELS ET LA FUMERIE D'OPIUM

Les trois établissements de joie ainsi que la fumerie d'opium de M. Kwan sont situés dans le quartier nord de la ville.

Le London (10)

Le London est un établissement de bon standing, celui qui offre la marchandise la plus classe de tout Crimson Bay. La gérante est M^{lle} Amber Worthington. En réalité le London et sa façade rouge appartiennent à Wallace. Amber Worthington est sa maîtresse. Les filles qui travaillent ici sont toutes très jolies, habillées de belles robes à la mode. On compte 20 filles, 20 chambres. M^{lle} Worthing-

ton a un réseau de contacts basé à Shan Fan. Elle reçoit fréquemment par courriers des dossiers de filles proposées par une agence spécialisée. Cela lui permet de changer régulièrement son offre, et de ne pas lasser le client. Le salon principal est très confortable. Des canapés en cuir y sont disposés, ainsi qu'un fauteuil de tissu circulaire central. Un petit bar propose quelques alcools. La lumière est feutrée, les lampes sont belles, bref, le cadre du London dépasse la simple maison close. Le bureau de M^{lle} Worthington est au rez-de-chaussée et toutes les chambres sont à l'étage. Le London ouvre ses portes à 17 heures. Il ferme à 3 heures du matin. Il n'y a qu'une seule fenêtre donnant sur la ruelle, et un épais rideau de tissu rouge dissimule du regard des passants l'intérieur de l'établissement. Le Shérif Drent a ici un crédit illimité. Il vient deux à trois fois par semaine. Ses hommes passent trois fois par jour au London pour vérifier que les clients ne posent pas de problème. C'est l'un des derniers endroits de Crimson Bay où il faut se faire remarquer. Les hommes de couleurs, les Mexicains (et tout ce qui n'est pas Blanc) y sont interdits. Cette politique a été réclamée par M^{lle} Worthington. Elle donne ainsi un « cachet » supplémentaire à son commerce. Le filtrage est réalisé par Jack Farrely, l'élégant et gigantesque portier. Le bar est tenu par Dwight Katz, jeune Texan et protégé de M^{lle} Worthington, qui a pris sur elle d'en faire un barman expérimenté.

TARIFS

Verre d'alcool : de 1 \$ à 3 \$ (la cave du London provient directement des stocks du Gold Digger)

La bouteille : de 3 \$ à 10 \$

La passe : 13 \$

La nuit complète (passe + bain + chambre) : 18 \$

Le Paradise (9)

À une vingtaine de mètres du London, dans la même ruelle, se trouve le Paradise. Moins classe, sans être un bouge, le Paradise est tenu par Clarice Mc Bride. Ancienne fille de joie à La Nouvelle Orléans, Clarice Mc Bride a investi ses économies dans son commerce de Crimson Bay. 20 filles, allant de la jolie à la pas très attirante, travaillent dur pour Mme Mc Bride. Mme Mc Bride les considère un peu comme ses enfants. Les filles sont habillées simplement. Il est possible de boire un verre au Paradise. 20 chambres sont réparties sur les deux étages du baraquement et la décoration est simple. Les filles sont moins regardantes sur les clients, mais Humbert, l'employé de Mme Mc Bride, veille au grain, le shotgun à la main. Lorsqu'un client commence à poser problème, Humbert le raccompagne calmement, ou pas, jusqu'à la sortie. Comme pour le London, les fenêtres du Paradise sont habillées de rideaux. La salle est donc invisible depuis la ruelle. Les filles reversent 50 % de leurs gains à Mme Mc Bride. Le Paradise est un endroit très fréquenté par les ouvriers de la manufacture. Il est courant que les filles refusent de cou-

cher avec des Noirs et des Mexicains. Le Paradise ouvre ses portes à 16 heures et il ferme à 3 heures du matin.

TARIFS

Le verre d'alcool : 20 ¢

La bouteille : 2 \$

La passe : 10 \$

Le White Tiger

Le White Tiger est la propriété de M. Shou. Situé dans la ruelle au dessus des deux autres établissements, le White Tiger n'embauche que des femmes chinoises. La plupart sont les sœurs ou les cousines des hommes qui travaillent à la blanchisserie de M. Fong, ou des Chinois employés par Wallace dans sa manufacture. M. Shou, petit tyran de son État, encourage ses employés à accepter n'importe quelles déviances et pratiques bizarres de ses clients. Ici, toutes les races sont les bienvenues. 35 filles se relaient dans les 20 chambres, toutes situées sur les deux étages du baraquement. La rotation s'effectue au rythme des verres de whisky bas de gamme que s'enfilent les clients en attendant qu'une chambre soit libre. M. Shou a tout optimisé. Son établissement est le préféré de tous les ouvriers de Crimson Bay. Trois hommes armés de Peacemaker .45 sont payés par M. Shou pour veiller à la bonne ambiance dans l'établissement.

En ce qui concerne la docilité de ses employées, M. Shou a recours à l'opium. Toutes les filles qui travaillent au White Tiger sont droguées. Le sous-sol de l'établissement comporte un grand dortoir, une salle de bain et un réfectoire. C'est le lieu de vie des filles. Il n'y a pas de fenêtre, et lorsque le White Tiger ferme ses portes, à 6 heures du matin, M. Shou enferme ses employés dans cet espace. Si une fille a le malheur de se rebeller, M. Shou fait un exemple en la frappant devant tout le monde. Le Docteur Lightgow a déjà eu à soigner une fille tabassée par le propriétaire du White Tiger. M. Shou est associé à M. Fong, le patron de la blanchisserie. Il achète l'opium à M. Kwan, mais n'est pas en affaire avec lui.

TARIFS

Le verre d'alcool : 10 ¢

La bouteille : de 1 à 2 \$

La passe : 6 \$

La fumerie d'opium de M. Kwan, le Blue Lotus (2)

Assisté de son épouse Mme Kwan, M. Kwan est le patron d'un des plus mystérieux commerces de Crimson Bay. S'il compte principalement des Chinois dans sa



7

DEADLANDS

clientèle, M. Kwan recense de plus en plus d'ouvriers et autres habitants de la ville. L'opium devient rapidement un vice coutumier. Les cadences infernales que les employés subissent à la manufacture, la frénésie de la ville et toutes sortes de problèmes personnels sont les moteurs de l'expansion de l'activité de M. Kwan. Drent connaît tout de cet établissement. Il ferme les yeux, conscient que le service proposé par M. Kwan rend docile une partie de la population.

Kwan reçoit sa marchandise de Shan Fan, où il a toute sa famille. Il embauche 4 personnes, toutes issues de la communauté chinoise de Crimson Bay. Son épouse s'occupe de l'accueil. M. Kwan a atteint les 70 printemps. Il ne descend presque jamais de son bureau. Il arrive parfois à ses voisins de le voir boire le thé avec M. Chow, assis sur le perron du Bazar. Ces deux hommes d'âges respectables s'apprécient. Il ne communiquent qu'en cantonais. M. Kwan ignore que M. Chow est un puissant sorcier.

L'intérieur du Blue Lotus ressemble en tous points à une fumerie d'opium traditionnelle. Des paillasses recouvrent le sol. Plusieurs alcôves sont aménagées pour laisser un minimum d'intimité aux clients. Une dizaine de couchages attendent dans la grande pièce centrale les clients qui n'ont pas la chance de bénéficier d'une alcôve. Lorsque la fumerie est remplie, l'air est chargé d'une épaisse fumée. L'endroit, sans être insalubre ni

sale, n'est pas très entretenu. Les fenêtres sont fermées, cachées par des draps noirs. Les rayons du soleil ne pénètrent jamais le Blue Lotus.

★

BLANCHISSERIE

La blanchisserie de M. Fong (41)

La blanchisserie de M. Fong est un des plus grands bâtiments de Crimson Bay intramuros. Sa superficie est de 300 m². M. Fong emploie 50 ouvriers et l'activité ne s'arrête jamais, même si la nuit elle est réduite de moitié. On trouve dans la pièce principale 10 lavoirs de 15 m chacun. Une deuxième pièce contient la chaufferie, et dans la dernière la pièce de séchage. L'entreprise de M. Fong a une consommation d'eau importante. La chaudière principale est construite pour alimenter un réseau de tuyaux courant sur tout le bâtiment. Les lavoirs sont chauffés par ce réseau. Le linge est séché grâce à une soufflerie à piston manuelle également alimentée

par la chaudière. 5 personnes sont assignées au seul fonctionnement de cette chaudière. Le toit de la blanchisserie est recouvert de tuyaux d'évacuation, crachant de la vapeur toute la journée. Fong a fait construire un petit étage (en réalité une mezzanine) dans lequel il a installé son bureau. Il gère seul sa compagnie, et la communauté chinoise de Crimson Bay le considère comme son représentant. Il n'y a plus de concurrence depuis que M. Pierus a quitté la ville. Tous les habitants de Crimson Bay ne faisant pas leur lessive eux-mêmes apportent leur linge à la blanchisserie de M. Fong. Fong, qui s'est construit une fortune colossale grâce à son activité.

Le principal client de M. Fong est Wallace. Toutes les blouses de ses employés et tous les linges utilisés à la manufacture sont nettoyées ici.

LAVAGE, SÉCHAGE

Chemise/veste : 35 ¢

Pantalon : 35 ¢

Forfait complet : 60 ¢



L'atelier de Tom Jenkins (34)

Tom Jenkins possède de grands ateliers sur la rue principale. Les ateliers comprennent 12 boxes, mais il est fréquent que Jenkins travaille sur 20 à 25 chevaux simultanément. Jenkins emploie 4 personnes : Bob Stinnings, Mike Paltron, Henry Fifth et Sol Dudeck. Stinnings est spécialisé dans les réparations des chariots, diligences et roues en tous genres. Paltron et Fifth sont les responsables de la pose des fers à chevaux. Dudeck est le garçon d'écurie. Il nourrit et lave les chevaux, nettoie leur box, lave les chariots et diligences. Jenkins chapeaute sa troupe, et ne travaille que sur la pose des fers. Ses ateliers mesurent 110 m². Les poutres sont vieilles et imprégnées d'humidité. Jenkins n'est pas très regardant sur l'entretien de son local : la toiture tombe en ruine et à la moindre pluie, les nombreuses fuites qui le parcourent obligent les employés à disposer des seaux aux quatre coins des ateliers. Seul les parties du toit situées au dessus des boxes sont entretenues.

Les ateliers de Jenkins s'occupent également de la maintenance de tous les chariots de la manufacture de munitions Wallace.

TARIFS

Pose de fers :

1	2 \$
2	3,50 \$
3	5 \$
4	6,50 \$

Pension pour un cheval (location d'un box, avec eau et nourriture, lavage) :

- Journée : 50 ¢
- Semaine : 3 \$

Lavage : 35 ¢

L'atelier de Mo Berranger (8)

Mo Berranger est installé au nord de la ville, non loin de la blanchisserie de M. Fong. Berranger est un ancien chasseur de primes. Il est armé de son Colt .44 Army en permanence. Il est taciturne. Ses ateliers sont de taille modeste (50 m²). Il n'a que 7 boxes, et n'emploie qu'une seule personne, sa fille Louise. La jeune fille s'occupe de la pose des fers, Mo ne travaillant que sur l'entretien des chevaux. Ils ne réparent pas les chariots et diligences. Leurs tarifs sont plus élevés que ceux de Tom Jenkins, mais leurs services sont de meilleure qualité (par exemple Mo Berranger couvre les chevaux d'une couverture la nuit). Leurs boxes sont toujours réservés. Il est très rare d'obtenir une place pour son cheval chez Mo sans avoir réservé auparavant. Lorsque Drent doit effectuer un long voyage, vers Shan Fan, par exemple, il fait toujours préparer sa monture et celles de ses hommes par Berranger ou sa fille Louise.

Ils habitent avec Mme Berranger au dessus de l'atelier.

TARIFS

Pose de fers :

1	2,50 \$
2	4 \$
3	5,50 \$
4	7 \$

Pension pour un cheval (location d'un box, avec eau et nourriture, lavage et brossage) :

- Journée : 1 \$
- Semaine : 6,50 \$

Lavage + brossage : 60 ¢

BANQUE

La banque centrale de Crimson Bay (32)

M. Tomlick est le directeur de la banque de Crimson Bay. La Banque Centrale de Crimson Bay est le seul et unique établissement bancaire de la ville. Elle se trouve sur la grande rue principale, en face du Gold Digger. La pièce centrale mesure 35 m². Il n'y a pas de fleurs, pas de canapé, ni même la moindre chaise. Le cadre est très austère autour des 3 guichets qui accueillent les clients de midi à 20h00. 3 employés s'occupent des guichets, M. Tomlick reste lui dans son bureau, et ne se déplace que lorsque l'un de ses clients demande à se rendre à la salle des coffres, ou qu'un coursier de Wallace doit venir déposer du liquide. Un homme de Drent est constamment présent dans la banque. Il n'y a qu'une seule entrée, la porte principale. Elle est en métal, très épaisse. Le seul moyen de l'ouvrir sans les clés s'appelle la dynamite ou la nitroglycérine. Derrière les guichets se trouvent 2 portes. L'une mène au bureau de M. Tomlick, une petite pièce de 15 m². M. Tomlick a un bureau, un fauteuil et deux chaises. Il range ses dossiers dans une armoire en bois sans porte. Il n'y a pas de fenêtre dans cette pièce. L'autre porte s'ouvre sur une petite pièce de 2 m². Une porte en métal se trouve au bout de cette antichambre. Il n'y a qu'une seule entrée, et aucune porte de service.

Lorsque l'on passe la porte (2 clés sont nécessaires à son ouverture), une volée de 10 marches mènent à la cave. La cave est consolidée par des poutres métalliques. Les murs sont eux aussi consolidés par des poutres de métal et d'acier. 20 coffres Walter & Struggs sont disposés dans cette pièce. Ils mesurent 1,70 m de hauteur, 1 m de large et 1,10 m de profondeur. Ces coffres sont réputés pour leur solidité et la complexité de leur mécanisme. Là encore, la dynamite est le seul moyen de faire sauter les portes. Mais le risque de détruire le contenu est grand. Ces coffres pèsent 400 kg chacun. Le bâtiment tout entier a été construit autour d'eux. Wallace les a fait venir de Boston par convoi ferroviaire. Il est impossible de les sortir de la banque. Leur poids ferait plier les escaliers qui mènent au rez-de-chaussée. Ensuite, ils ne passent pas par l'embrasure de la porte. M. Tomlick a organisé un classement alphabétique pour la répartition des dépôts de ses clients. 17 coffres sont dédiés aux habitants de la ville, les 3 autres ne servent qu'aux documents de Wallace. La plupart des commerçants de Crimson Bay déposent leurs recettes dans ces coffres. Wallace a dans ses coffres personnels 80 000 \$ en billets, 80 000 \$ en pièces, 200 000 \$ en bons au porteur. Ses coffres sont l'unique lieu de dépôt des paiements ramenés par ses convoyeurs. Il entropose également dans ses coffres tous ses dossiers. Toutes ses correspondances

avec ses associés sont classées ici. Ses courriers échangés avec Leï Pan à Shan Fan, ainsi que ses lettres reçues de Boston. Ses actes de propriété, la comptabilité de la manufacture, tout l'empire de papier de Wallace et une grande partie de sa fortune sont cachés dans la cave de la banque. M. Tomlick est le seul à posséder un jeu de clés de la salle des coffres. Les coffres ont chacun une combinaison. Elles sont répertoriées dans le journal de caisse de M. Tomlick.

Wallace conserve dans son bureau une copie de ses codes, ainsi qu'un jeu de clés de toutes les serrures de la banque.

C'est l'Ouest étrange, donc un peu la jungle : la banque a déjà connu son lot d'attaques. Plusieurs gringos ont tenté de dérober les contenus des coffres. Le plus loin qu'un pistolero soit allé avec un sac de dollars est l'abreuvoir du Washington, à quelques pas. Il est presque impossible de vider les coffres et de prendre la fuite après avoir braqué cette banque. Les hommes de Drent suivent un parcours et une rotation de patrouille qui laissent toujours 6 à 9 hommes armés à proximité de l'établissement.

Donc, à tous les PJ qui souhaiteraient échafauder un plan génial pour se remplir les poches, bonne chance.

LES ÉPICERIES ET AUTRES COMMERCES DE PRODUITS DE CONSOMMATION COURANTE

L'épicerie de M. et Mme Hoswood (17)

Située à côté de l'établissement de Nora, la boutique de M. et Mme Hoswood est très réputée à Crimson Bay. De nombreuses mères de famille viennent acheter les produits de base ici. Le magasin occupe 50 m². Les prix pratiqués par ce vieux couple de commerçants sont raisonnables. Les céréales, le café, et de nombreux ustensiles indispensables à un foyer sont vendus ici (vaisselle, casserole, cafetière, couverts, savons, linge de maison, etc.). Les Hoswood proposent même du tabac et des sucreries. Ils sont les seuls à Crimson Bay à proposer ces denrées en permanence. Ils ont aussi comme client Nora ou son fils Norm, qui s'approvisionnent pour leur établissement.

L'épicerie de M. Talbott (20)

Quelques mètres avant la banque centrale se trouve le magasin de M. Talbott. On trouve dans son échoppe

peu entretenue des alcools, des céréales, des épices et du café (le meilleur de toute la ville). Talbott vend également beaucoup de matériel de construction (pelles, pioches, échelles, outils, cordes, lampes à huile, etc.). Talbott vend enfin beaucoup de charbon et beaucoup de bois.

Le magasin de John Coffin (42)

La boutique de John Coffin est dans la partie sud de la ville, dans la ruelle derrière la grande rue. John Coffin était autrefois un trappeur. Il propose dans son magasin sans lumière une vaste collection de fusils de chasse et des poudres spéciales pour fabriquer ses propres munitions. Il vend également des pièges, des longues vues (certaines qu'il a bricolées pour les adapter sur des modèles précis de fusils), des boussoles, des raquettes, etc. Si quelqu'un veut organiser une randonnée, ou une partie de chasse à l'ours dans la forêt de Red Sun, il vient se préparer chez John Coffin.

Coffin est un doux dingue. Liston, le propriétaire du Red Bear achète tout son matériel de chasse dans ce magasin. Les autres commerçants, eux, l'ignorent. Il est pourtant le seul à Crimson Bay à proposer ce genre de matériel. Coffin a en stock des vêtements pour homme (chemises, pantalon, bottes, chapeaux, etc.). Il ne propose pas les dernières modes, mais son stock est parfait pour de l'habillement du quotidien et le travail.

Mais Coffin a également une clientèle féminine. Il propose aux dames de Crimson Bay de très belles et très confortables couvertures en fourrure véritable. Ces articles ont un succès incroyable. M^{lle} Worthington, gérante du London, est une cliente fidèle de Coffin. Certaines danseuses du Gold Digger achètent ses couvertures. Coffin a de bons rapports avec les Indiens vivant dans la forêt de Red Sun. Il lui arrive de s'y rendre et de passer quelques jours dans leur village.

Si les PJ sympathisent avec John Coffin, il leur proposera ses « produits spéciaux » : dynamite et nitroglycérine. Il est bon d'avoir des amis à Crimson Bay !

L'épicerie de M. et Mme Wahlon (19)

En face de la clinique vétérinaire de Bob Swifford se trouve le magasin de M. et Mme Wahlon. Ces deux anciens habitants de Yuma sont venus à Crimson Bay pour s'enrichir. Un de leurs cousins leur parla de la ville, et ils décidèrent très vite de venir s'y implanter. Charles et Margaret Wahlon sont relativement jeunes (respectivement 41 et 38 ans). Ils ont la partie gauche de la ville comme clientèle (situés à l'opposé du magasin des Hoswood, ils se « partagent » en quelque sorte la ville). Les Wahlon ont une épicerie traditionnelle. On trouve chez eux les mêmes produits que chez les Hoswood. Les prix sont sensiblement les mêmes. Le Docteur Lightgow se fait livrer ses produits pharmaceutiques chez les Wahlon.

La boutique de Samantha Goggins (26)

Samantha Goggins ne tient pas à proprement parler une épicerie. Bien qu'elle propose du thé, du café, des savons et des gâteaux dans son établissement, Mme Goggins vend principalement des vêtements. Des dernières toilettes à la mode à New-York à la salopette de jardinage, cette boutique de 80 m² dédiée à l'habillement de toute la famille est une mine de trésors vestimentaires. Les hommes ne sont pas en reste, avec des costumes élégants à l'anglaise, un immense choix de chapeaux ou des tenues de pistolerio classiques. Samantha Goggins est installée à Crimson Bay depuis un an seulement. Elle a déjà fait sa richesse à Shan Fan. Ses gammes de prix visant les bourses modestes aux poches bien remplies des notables lui assurent l'intégralité de la ville en clientèle. Elle emploie une jeune vendeuse du nom de Sue Ashford. Samantha vit seule dans ses appartements situés au dessus de son magasin qui ne dispose pas d'enseigne ni de devanture et est située à quelques mètres du Washington. Samantha Goggins aime jouer la carte de la sobriété et de l'investissement minimum. Il n'y a dans son commerce aucune décoration particulière.

Le bazar de M. Chow (3)

À quelques mètres de la blanchisserie de M. Fong, se trouve le bazar de M. Chow. Personne ne connaît exactement l'âge de M. Chow, mais la rumeur lui donne entre 80 et 85 ans. En réalité il a 101 ans. M. Chow est un sorcier au service de Leï Pan. Personne à Crimson Bay ne connaît la véritable nature de M. Chow, mais personne ne s'inquiète vraiment de ses agissements. M. Chow ne quitte jamais sa boutique, à l'arrière de laquelle il possède un petit appartement. Il se déplace très lentement à l'aide d'une canne et parle quasiment qu'à son jeune assistant (Li Yan). Il a l'air tellement vieux et usé qu'il n'éveille aucun soupçon. M. Chow connaît tout des activités de Wallace et il a pour mission de protéger Crimson Bay des manitous et de toutes sortes d'esprits malins. Pour Leï Pan, la présence des Indiens salishs de la forêt de Red Sun constitue une menace mystique pour ses intérêts dans la région. Par ses pouvoirs et son expérience, M. Chow est le garant de la force de Leï Pan. Grey Bear, le chamane de la tribu, ressent une présence magique puissante à Crimson Bay. N'ayant jamais croisé la route de M. Chow, il ne peut en identifier la source.

Le bazar est une petite boutique. Les vitres sont sales, la lumière est rare. Les meubles sont poussiéreux. Au plafond sont suspendues des cages, contenant des oiseaux de races inconnues qui piaillent toute la journée. M. Chow prend grand soin de ces volatiles auxquels il semble accorder beaucoup d'importance. Les clients de ce commerce ne proviennent que de la communauté chinoise de la ville. Ils peuvent acheter ici du thé et des épices provenant de leur pays. Ils peuvent se procurer des breloques, des vêtements traditionnels, de l'alcool de riz, etc. M. Chow reçoit ses provisions par les bateaux de Leï Pan. Il est livré directement par la flotte qui approvisionne la manufacture de Wallace.

Si les PJ lui rendent visite, il ne leur adresse pas la parole. M. Chow ne parle pas anglais. Li Yan se fait alors l'intermédiaire de M. Chow et éconduit les membres du Gang. À moins qu'ils ne décident d'acheter un thé spécial ou un jeu de mahjong.

COMMERCE DIVERS

L'armurerie Spencer Harrelson (30)

Spencer Harrelson est un commerçant indépendant, régulièrement contrôlé par le Shérif Drent, qui inspecte ses ventes, afin de savoir dans quelles mesures les armes circulent à Crimson Bay. On trouve dans sa boutique tout type d'armes, du Derringer au shotgun. Il vend beaucoup de cartouches pour fusil de chasse, ce qui constitue le gros de son activité. Harrelson a un canon Gatling en décoration. Ce canon est en parfait état de marche. Sa boutique est à quelques mètres du Washington, sur la grande rue. Les PJ peuvent trouver toutes les armes dont ils ont besoin dans cette boutique.

Chez Seymour, salon du coiffeur et barbier Seymour Baskins (22)

Sur la grande rue, en face de l'épicerie de M. et Mme Hoswood, Seymour Baskins est le barbier le plus réputé de la ville. Son coup de rasoir n'a rien de formidable, mais il travaille vite et bien. Il utilise des crèmes et mousses haut de gamme qu'il fait venir de la Côte Est (il n'a jamais dévoilé la source de son filon, de peur que ses concurrents l'imitent), prétendant qu'elles viennent de Paris, en France. Peu de gens connaissent la ville française, mais le subterfuge fonctionne. En réalité, elles proviennent d'un vendeur de Shan Fan, qui écrit à la main un français imparfait sur les flacons. Mais en plus de la qualité de ses services, Seymour Baskins est un colporteur de rumeurs professionnel. Mme X a trompé son mari avec M. Y, M. Z fréquente le White Tiger dans le dos de son épouse, etc. La plupart des rumeurs qui passent par Seymour Baskins sont fausses, ou à moitié vraies, c'est selon. Toutes les classes sociales sont représentées dans la clientèle du salon, et Baskins coiffe de nombreuses dames de Crimson Bay.

Note au Marshal : n'hésite pas à faire circuler des rumeurs sur tes PJ par l'intermédiaire de Baskins, ni à donner à tes PJ quelques ragots s'ils décident de se rendre chez Baskins...

TARIFS

Barbe : 1 \$

Coupe : 1 \$

Barbe + coupe : 1,80 \$

Coupe dame : 1,50 \$

Crème de soin « De Paris » : 2 \$

Barber Shop Dan Sonders (29)

Dans une petite ruelle d'habitations du quartier sud, Dan Sonders tient une petite échoppe que la vitrine proclame, en lettres d'or, « The Best Barber Shop Around ». Comprendre, à 15 mètres à la ronde grand maximum. Il arrive fréquemment à Sonders de couper un client, d'oublier de lui essuyer le reste de mousse collé au menton, etc. Mais Sonders a son noyau de clients. Le résultat d'une politique de prix très attirante. Aucune dame n'ose cependant franchir la porte de son établissement.

TARIFS

Barbe : 25 ¢

Coupe : 25 ¢

Wong Lau, coiffeur de la communauté chinoise (6)

Les membres de la communauté chinoise de Crimson Bay ne fréquentent pas les barbiers et coiffeurs traditionnels. Wong Lau s'occupe des tresses, nattes et du rasage de crâne des disciples. Les dames sont coiffées par Maï, son épouse, dans un cadre typique, ou flotte une douce odeur d'encens.

TARIFS

Coupe : 20 ¢

Coupe Dame : 25 ¢

Emmett White, bottier (27)

Emmett White tient une petite échoppe dans les quartiers sud de Crimson Bay. Une agréable odeur de cuir ciré et de bois frais parfume son commerce. Emmett White, 65 ans, est cordonnier. Ce vieil homme rabougri adore son métier. Toutes les personnes qui veulent faire entretenir leur soulier pour le meilleur résultat possible vont chez M. White. Meticuleux, il lui arrive de passer une demi-journée sur une seule paire. Ses cirages et crèmes proviennent des meilleures boutiques de la Côte Est. Wallace compte parmi ses clients fidèles, ainsi que tous les notables de la ville.

Rick Kerespin (35)

Moins doué mais aussi moins méticuleux, le néanmoins jovial Rick Kerespin est le cordonnier des classes ouvrières. Il répare les bottes à l'huile de coude, et cire vulgairement les souliers plus habillés.

Si un ou plusieurs PJ ont un passé à Dodge City, peut-être connaissent-ils Rick Kerespin. Kerespin était autrefois un dangereux pistolero, un aventurier solitaire louant sa gâchette au plus offrant. On l'appelait « Lone Wolf Rico ». Engagé par un riche propriétaire terrien pour ramener mort ou vif le tueur présumé de sa jeune fille, Kerespin tomba dans un piège et tua le mauvais bougre. Contraint de prendre la fuite, Kerespin a fui Dodge City et a trouvé refuge à Crimson Bay, où il a réussi à se fondre dans la masse en ouvrant sa cordonnerie. N'ayant aucune formation, cela explique pourquoi son travail est sommaire. Ses tarifs conviennent cependant aux ouvriers.

Drent ne l'a pas reconnu. Du temps de sa légende, personne ne connaissait son véritable nom. Si un PJ tente de le faire chanter, Kerespin prend la fuite, direction une autre ville où se cacher. Si Rick est toujours présent à Crimson Bay pendant l'invasion des morts-vivants, il prend une part active au combat. Il n'a rien perdu de sa diabolique précision. Son Peacemaker .45 fait mouche à chaque coup.

Idee d'aventure : des gens de Dodge City passent en ville et tombent malencontreusement sur Rick et le reconnaissent... que se passe-t-il ?

L'élevage de porcs de Yuen Chang (5)

Tout au nord de Crimson Bay, à la limite de la ville, Yuen Chang possède un enclos de 50 m² relié à une grange où il élève une centaine de porcs. Pataugeant dans une boue dense et leur déjections, les porcs dégagent une odeur ignoble isolant l'enclos du reste de son voisinage direct. Yuen Chang est un protégé de M. Fong, le propriétaire de la blanchisserie. À 10 ans, Yuen Chang était orphelin, crevant la misère dans les rues de Shangai. Fong l'a recueilli et l'a amené avec lui en Amérique. Yuen Chang est aux ordres de son patron et lui voue un respect indéfectible. Yuen Chang est un garçon simplet qui ne se rend absolument pas compte des agissements de son maître.

Les porcs de l'élevage sont principalement destinés à la consommation de la communauté chinoise. Il arrive néanmoins que Nora, M. Jansen ou les couples Wahlon et Hoswood achètent un animal pour leurs commerces, après inspection vétérinaire de Bob Swifford.

L'élevage a une autre fonction. Les porcs sont souvent mis à contribution pour faire disparaître un cadavre. Drent et Fong ont souvent nourri d'humains refroidis ces animaux puants. Wallace n'est pas au courant de ces arrangements.

Le bétail des Sannington

Juste avant d'entrer dans Crimson Bay, sur la piste qui vient du sud, se trouve de vastes pâturages occupés par 200 vaches et bœufs appartenant à trois dangereux exploitants, les cousins Sannington (Bob, Larry et Chuck). Leur ferme se trouve au milieu de la zone de pâturage, à plus de 300 mètres de la piste. Ils fournissent l'épicerie des Hoswood et des Wahlon à quantité égale en lait et en viande. Ils vendent des peaux à John Coffin. Avant d'arriver et de s'installer à Crimson Bay, les cousins Sannington étaient chasseurs de prime. Ils ont travaillé partout sur le territoire, et auraient même participé à la guerre du côté des Confédérés. Ils ont une mauvaise réputation, sont craints et ne viennent que très rarement en ville pour autre chose que leur business.



PRESSE

Le Crimson Post (11)

Au nord-est de Crimson Bay, on trouve le local du *Crimson Post*, le seul journal de la ville édité et imprimé par les frères jumeaux Josh et Edwyn Newcombe. Leur local n'est pas très grand. La presse est dans la pièce principale, ainsi que les deux tables sur lesquelles les frères Newcombe construisent leurs numéros. Ils ont leurs appartements à l'arrière du bâtiment. Leur presse est un modèle neuf que Wallace leur a acheté et fait venir à ses frais de Shan Fan.

Sans forcément servir la soupe à Wallace, le *Crimson Post* est un journal d'information classique. Les frères Newcombe reçoivent une fois par semaine (habituellement le vendredi) par courrier une synthèse des dépêches nationales en provenance de Shan Fan. Ils les éditent dans leur édition du lundi. Ils éditent deux numéros par semaine, le lundi et le jeudi.

Josh tient une permanence une fois par semaine au Washington. Il écoute les histoires que viennent lui raconter les habitants de Crimson Bay (ragots, histoires surnaturelles, etc.), fait le tri et publie les plus intéressantes dans la rubrique « histoires de Crimson Bay ».



TRANSPORTS

La gare de chemin de fer (37)

Gamblin Joe Wallace commence à s'attaquer à la gare ferroviaire de « sa » ville. Si les travaux d'agrandissement des structures de la gare sont situées à l'extrême sud de Crimson

Bay arrivent en dernier dans ses plans, c'est parce qu'il voulait privilégier le port et sa manufacture. Maintenant que le port est opérationnel à 100 % et que le débit de ses ateliers est satisfaisant, Wallace s'occupe de l'autre grand axe nécessaire au développement de Crimson Bay : le chemin de fer. L'unique voie traversant Crimson Bay relie Shan Fan à Portland. Elle arrive au sud de Crimson Bay puis contourne la ville par la gauche.

L'unique bâtiment du chef de gare va être agrandi. Les travaux ont commencé et devront s'achever dans un an. Les ouvriers construisent un deuxième château de ravitaillement, une écurie et un local destiné à servir de relais postal. Trois grands hangars de 100 m² chacun sont également en cours de construction. Ils seront dédiés au stockage des marchandises. Wallace prévoit un agrandissement de la ville et une forte croissance des activités commerciales. Ces hangars bénéficieront aux commerçants et autres artisans venant récupérer leurs commandes. Wallace se réserve un des trois hangars pour le stockage de ses propres marchandises.

Peter Conaway est le chef de gare de Crimson Bay. Il est également le responsable du télégraphe. Il est aidé pour les tâches postales par Henry Melville. L'expansion de la gare engendrera plus d'emplois. Conaway abat un travail titanesque, seul aux commandes de ce point central de l'activité de la ville.

Le relais routier Jones (15)

Situé sur la grande rue, à quelques mètres du Gold Digger, le relais routier Jones est la halte de tous les transports par diligences. On peut y acheter des billets, consulter les horaires des diligences, faire partir du courrier ou en recevoir. Le relais sert aussi de station antenne au Pony Express. Mike Jones est payé par Wallace, mais il prend une commission sur tous les billets vendu. Toutes les compagnies de voyage ou de transport par diligences s'arrêtent au relais. Jones ne conseille que trois établissements aux voyageurs : le Gold Digger, le Washington et Chez Nora.

RELIGION

La chapelle du Père O'Hara (25)

Dans la partie sud de Crimson Bay, se trouve la chapelle du père O'Hara. Denis O'Hara est irlandais, il aime les sermons concrets et le whisky. Il lui arrive de tenir son office du dimanche dans un état éthylique avancé. Sa corpulence impressionnante et son teint perpétuellement rougeaud d'Irlandais mal dégrossi rendent son addiction discrète et difficile à déceler. O'Hara est très

apprécié par les habitants, qui remplissent toujours sa chapelle le dimanche matin. Il est très difficile de trouver une place assise lors de son sermon. La foi est une chose très importante pour la grande majorité des habitants de la ville.

La construction de sa chapelle a été financée par Wallace, qui ne pouvait imaginer une seule seconde l'absence de la maison du Seigneur dans sa ville. La chapelle est sobre, construite intégralement en bois et mesure 70 m². Wallace est protestant, comme la plupart de ses fidèles. Les autres s'en arrangent très bien. O'Hara fait son office sur une estrade, devant une croix en bois suspendue de plus de 2 mètres.

Le temple de Bouddha de M. Hong (1)

La communauté chinoise est très bien représentée à Crimson Bay. M. Hong, aidé par M. Kwan, a aménagé une ancienne grange en temple de prière à Bouddha. Ce local est destiné au recueillement. Les fidèles viennent y brûler des encens, méditer devant un autel dédié à Bouddha (représenté sur cet autel par une petite statue d'ivoire). Il n'y a pas de journée particulière organisée autour du culte. Les fidèles se succèdent dans le temple tout au long de la journée, dans le calme. M. Hong est un petit homme courtois qui ne s'absente que très rarement du temple, qu'il entretient quotidiennement. Certains membres de la communauté chinoise de Crimson Bay apportent fréquemment leur aide à M. Hong, qu'ils considèrent comme un personnage central de leur diaspora.

INSTITUTIONS

La mairie (la demeure de Wallace) (14)

Bien qu'il en ait déjà eu l'idée, Wallace n'a pas encore fait construire de mairie. Le bureau du Shériff constitue le seul bâtiment administratif « officiel » de Crimson Bay (la banque, l'école et la gare ne sont pas reliées directement à l'organisation gouvernementale de la région). La demeure blanche de Wallace est littéralement collée au Gold Digger (à gauche), et la maison de M. Tomlick (à droite). Il arrive que Wallace reçoive certains des notables de la ville pour des réunions confidentielles dans un des salons de sa grande maison. Sinon, dès qu'il s'agit de s'adresser aux habitants de Crimson Bay, Wallace opte pour une estrade sur la grande rue ou la grande salle du Gold Digger.

Au rez-de-chaussée de sa demeure, se trouve un grand hall d'entrée. L'architecture générale de la maison rappelle les grandes maisons bourgeoises de la côte Est du

pays. C'est comme si Wallace avait fait démonter planche par planche son ancienne maison et l'avait fait remonter à Crimson Bay. Un tapis rouge mène de la porte d'entrée à un grand escalier, dont la rampe en bois massif est sculptée. Sur la droite de la porte d'entrée se trouve un grand salon. Les murs sont recouverts de tissus rouges. De nombreux tableaux recouvrent ces murs. On y voit des reproductions du port de Boston, des bateaux à vapeur, des monuments célèbres. Tout rappelle la ville d'origine de « Gamblin' Joe » Wallace. Plusieurs canapés de cuir font face à une imposante cheminée, au-dessus de laquelle est accrochée une tête d'élan (empaillée).

Derrière l'escalier se trouve la cuisine. Sans être trop grande, cette pièce permet aux personnes qui y travaillent de préparer des buffets pour plusieurs dizaines d'invités. Le matériel, comme les fours, ustensiles, etc. a été acheté par Wallace à Boston. Il y a une porte qui donne sur un petit jardin. Une banquette est posée sous un porche. Wallace aime fumer sa pipe avec un verre de bourbon à cet endroit.

Au premier, il y a une petite bibliothèque, deux petits salons (ou fumoirs), une salle de bain, un bureau et trois chambres. Au deuxième et dernier étage, se trouvent la grande chambre de Wallace, son bureau principal et une deuxième salle de bain. Son bureau du deuxième étage est une grande pièce avec un balcon donnant sur la rue principale. Il y reçoit les personnes avec lesquelles il doit avoir une conversation importante et discrète. Wallace a toujours un Peacemaker .45 dans un tiroir de son bureau. Un coffre à combinaison est dissimulé par un tableau représentant un vapeur derrière son bureau. Là encore, la décoration rappelle les salons feutrés des demeures de Boston, et plus largement les salons de clubs privés prestigieux. Wallace est très fier de sa maison, et ne cesse de commander des objets à ses vendeurs préférés de Boston. Nostalgique, il reproduit au maximum son environnement passé. Boston et sa haute société lui manquent. Sa maison est son lien privilégié avec cette époque.

Wallace ne garde pas d'argent dans son coffre. Quelques actes de propriété, le double des clés de la banque et une copie de l'acte notarié validant la vente du territoire où se trouve la communauté des anciens esclaves de Stelias à Fedor.

Le bureau du Shérif Drent (12)

Le Shérif Drent n'a pas besoin d'un local très imposant et confortable. Il n'y passe que très peu de temps. Ses adjoints s'y relaient quotidiennement, le plus souvent pour surveiller un homme qui décuve en cellule. Dans la pièce principale, on trouve un poêle, 2 bureaux, 4 chaises, 4 râteliers avec 7 fusils chacun (21 Winchester 73 et 7 shotguns), un placard rempli de boîtes de munitions et un aménagement « cuisine » destiné à préparer du café. Les trois cellules sont dans cette pièce. Une porte donne sur un couloir, au bout duquel se trouve une remise (où se trouve un coffre-fort, voir p.30).

La criminalité n'est pas un problème majeur à Crimson Bay (voir la fiche de personnage de Drent). Là où Wallace est rassurant pour les habitants dans son rôle d'entrepreneur et de leader, Drent et ses hommes sont intimidants. Ils patrouillent toute la journée en ville, visitent les commerçants, se postent à l'entrée et la sortie de la ville. Ils sont comme une milice silencieuse et menaçante, discrète, presque invisible.

L'école de Mme Duvall (28)

À quelques pas de l'église, dans le quartier sud de la ville, se trouve l'unique école de Crimson Bay. Mme Duvall fait la classe à environ 60 enfants, de 6 à 11 ans. Ils sont répartis en deux classes de 30 élèves. Mme Duvall donne ses cours au premier groupe le matin, et au second l'après-midi. Les enfants de plus de 11 ans sont souvent soumis aux travaux de voiries, de courses ou se retrouvent à travailler dans la manufactures de munitions de Wallace. La construction de l'école a été entièrement financée par Wallace. Les familles ont confiance en l'enseignante. Mme Duvall est discrète, bien élevée et dispense une éducation classique, basée sur les méthodes traditionnelles et la foi. Comme beaucoup de personnes à Crimson Bay, Wallace l'a fait venir de Boston, où elle enseignait déjà dans une école pour enfants issus de classes fortunées.

Charlie Wisland, responsable de l'entretien de Crimson Bay (31)

Charlie Wisland travaillait à la manufacture de munitions lorsque celle-ci ouvrit ses portes. Il est un vieux collaborateur de Wallace. D'abord simple ouvrier, il est devenu contremaître par la valeur de son travail et son esprit d'initiative. Lorsque Wallace eu l'idée de former une équipe dévouée à l'entretien des rues de la ville, le nom de Wisland lui vint immédiatement à l'esprit. Wisland ne rechigne pas à la tâche, même la plus difficile et ingrate qui soit. Assisté de 3 hommes et des élèves de Mme Duvall désignés à tour de rôle, Wisland s'occupe de coordonner le nettoyage des rues, le ramassage des ordures, quelques réparations et toutes les tâches relatives au bien public. Wisland et ses hommes ont un local, une grange, derrière l'église. Wallace est très fier d'avoir eu l'idée d'un « service public », qu'il finance intégralement de sa poche. Cela participe à sa mainmise complète sur la vie à Crimson Bay.

Wisland a une autre responsabilité. Il doit entretenir le cimetière. Cette tâche, qu'il juge ingrate, n'arrive qu'en bas de sa liste des priorités. Le cimetière est vieux, son mur d'enceinte tombe en ruine et sa grille ne ferme plus. Chaque nouvelle tombe à creuser est un calvaire, si bien que Wisland délègue tout ce qui concerne l'intendance du site.



GALERIE DE PNJ



Ce chapitre réunit en un seul endroit des personnages importants et / ou récurrents de la campagne, pour pouvoir les consulter plus rapidement et simplement.



EN VILLE

Quelques personnages emblématiques de Crimson Bay.

GAMBIN' JOE WALLACE

Grand, de stature large, toujours vêtu de costumes chics, le physique de Wallace est en accord avec sa personnalité : imposant. Sa chevelure blanche et fournie, et sa moustache taillée seraient pour beaucoup de personnes des signes distinctifs, mais son mètre quatre-ving-dix pour cent kilos suffisent déjà à jeter la lumière sur sa silhouette dès qu'il pénètre quelque part.

Né à Boston il y a 50 ans, d'un père marin et d'une mère issue d'un milieu bourgeois, Wallace conserve tout ce qui a fait de lui un entrepreneur riche et

respecté dans sa ville natale : son franc-parler, son esprit d'initiative, son charisme et sa volonté. Très grand, bien charpenté, Wallace sait aussi en imposer par son physique. Il a rapidement compris que la guerre incessante entre le Nord et le Sud pouvait lui procurer satisfaction. Lorsqu'il monta sa première manufacture de munitions, il ne s'imaginait pas qu'il deviendrait très vite un des principaux fournisseurs des garnisons et régiments yankees de la côte nord-est. Repéré par Howard Grant de la Boston Steel, il pénétra alors le cercle très fermé de La Loge céleste (voir plus loin). Loué par ses confrères pour ses qualités de leader, Wallace fut vite désigné pour prendre le contrôle de l'opération visant à étendre le réseau de La Loge sur la côte Ouest.

La Loge apporta à Wallace une stabilité propre à décupler toutes ses envies. Porté par la foi que plaçaient en lui ses nouveaux confrères, tous de riches industriels, Wallace accepta la mission qui lui était proposée avec enthousiasme. Persuadé d'être l'homme de la situation, poussé par la confiance de son mentor Howard Grant, Wallace arriva à Crimson Bay sûr de son futur. Grant le mit en contact avec

un Chinois du nom de Leï Pan, qui allait devenir le fournisseur de poudre dont Wallace aurait besoin.

Très vite, l'Armée allait devenir un client important et régulier des ateliers de Wallace. Toutes les garnisons et régiment de la côte Ouest commencèrent à lui passer commande. Grant fit jouer ses contacts pour prévenir de l'implantation d'un site de construction de munitions.

La Boston Steel continua à fournir Wallace en métaux nécessaires à la fabrication des munitions. Les fonds dont Wallace a besoin sont inépuisables. Si jamais, et ce n'est encore pas arrivé, Wallace avait besoin d'argent, Grant et la Loge enverraient des liquidités à Crimson Bay. La Loge pourvoira en argent tous ses membres en difficulté sans discuter.

Wallace n'est pas un homme mauvais, ni haineux. Il n'a rien contre son prochain, si ce prochain reste à sa place. Il croit fermement à la hiérarchie sociale, et est même persuadé que c'est en respectant sa place que l'on est le plus productif pour la société. Il apprécie d'être le maire de Crimson Bay, et d'être vu comme un mécène au grand cœur. Il est à la base de l'expansion de cette ville. Son activité a donné du travail à de nombreuses personnes. Grâce à sa générosité,

les enfants sont scolarisés, une église a été bâtie, les trottoirs sont propres et il n'y a pratiquement aucune criminalité à Crimson Bay. Wallace est à fond dans son rôle. Les habitants le respectent.

Il ménage les sensibilités de chacun, et s'entend bien avec M. Fong, le leader de la communauté chinoise.

Il est très rare d'entendre quelqu'un se plaindre de Gamblin' Joe Wallace.

Pour lui, les ethnies doivent cohabiter et partager le labeur. Il a instauré une sorte « d'égalité ». Il croit fermement que c'est un des facteurs primordiaux pour réussir dans son projet. Ce point est crucial, et offre une particularité unique à Crimson Bay.

En réalité, il ne connaît presque rien de la Loge. Sa face ésotérique ne lui a encore pas été dévoilée. Wallace est un bon homme d'affaire, un bon leader, mais dans une certaine mesure. La magie et le surnaturel ne l'intéressent pas, lui qui est très terre à terre et pragmatique. Grant a d'autres projets, qui n'impliquent pas Wallace.

La communauté des anciens esclaves est implantée sur un terrain stratégique dans les plans de Wallace. La communauté se trouve précisément sur le tracé des futures voies de chemins de fer. Wallace a formulé plusieurs offres de rachats à Cordell, le leader de la communauté. Il s'est même engagé à leur procurer un nouveau terrain, plus grand, et à y investir son argent pour développer les infrastructures. Cordell a toujours refusé. Lorsque Drent mettra au point son plan pour virer définitivement les habitants de la



communauté (le vol de la cagnotte), il ne consultera pas Wallace. Wallace ne serait jamais allé jusqu'à cette extrémité. Il sera la victime des plans de Drent et de la vengeance de Fedor.

Crambin' Joe Wallace

Allure — 6

Charisme — +2 (Charismatique)

Trempe — 1

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d10	d10	d8	d8

Compétences — Combat d4, Intimidation d8, Jeu d10, Perception d8, Persuasion d10+2, Réseaux d6+2, Tir d6, Tripes d6+1

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	7

Costaud — Résistance +1, limite de poids à 4 × For.

ATTAQUE

Armes	Tir	Dégâts
Peacemaker .45	d6	2d6+1
12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1		



un duel, il lui est souvent arrivé que les reflets lui donnent l'avantage.

Ancien mercenaire au service des Yankees, Drent a bourlingué à travers tout le territoire avant de s'installer à Crimson Bay. Il fut éclaireur, tireur d'élite, tueur d'Indiens, responsable du renseignement pour de nombreux colonels et généraux. Drent fut présenté à Wallace à Boston par Deck Powers, bras droit et homme de confiance de Grant (voir *La Loge céleste*, p.105). Lorsque Wallace et Drent sont arrivés à Crimson Bay, il n'y avait aucun représentant de l'ordre, rien qui rattache la ville à la justice fédérale et au gouvernement. La bourgade, invisible sur une carte, n'en avait pas besoin. Mais lorsque le projet « Wallace » a démarré, la présence de représentants de l'ordre s'avéra indispensable. C'est dans cette optique que Grant imposa Drent à Wallace. Pendant que le nouveau maire gagnait la sympathie des habitants et attirait de nouveaux travailleurs, Drent organisait la protection de l'entreprise.

Drent et Wallace ne sont pas amis, et Drent obéit à Wallace. Mais les directives de Drent sont claires. Tout mettre en œuvre pour que la manufacture tourne à plein régime, sans que personne ne viennent saborder le travail. Il est l'homme dans la place, celui qui garde un œil sur tout. Wallace confie parfois une mission ponctuelle à Drent, mais n'est pas en mesure d'imaginer combien de « problèmes » ont disparu dans le port, ou ont été mangés par les porcs de Yuen Chang. Si la criminalité est très faible à Crimson Bay, c'est le fait de la politique brutale de son Shérif. Les fauteurs de troubles, vagabonds et tricheurs n'ont que très rarement

l'occasion de témoigner des manières de la milice locale. C'est l'autre facette du travail du Shérif. Il a engagé pour l'assister des pistoleros venant des quatre coins du pays.

Ils ont tous connu Drent à l'armée, ou dans les rangs des brigades de mercenaires formées par les Yankees pour les attaques éclair ou des raids d'assassinats.

Constatant que Wallace s'engluait dans des négociations sans fin avec Cordell, c'est lui qui organise le coup monté du vol du pactole. Il ne montrera aucun signe de remords au moment de raser la communauté des anciens esclaves.

Il reste toujours en contact avec Powers

LE SHÉRIF RUSSELL DRENT

Mince, toujours habillé en noir, le Shérif Russell Drent, même s'il est d'une taille raisonnable, n'est jamais dépassé par la personne qu'il a en face de lui. Son regard d'acier, ses traits saillants et son attitude générale laissent deviner une autorité naturelle, et une aptitude hors norme dans l'utilisation des six coups. Il est élégant, mais n'en rajoute jamais, se contentant simplement d'être lui-même.

L'étoile que Russell Drent porte sur son veston est en argent. Elle ne cesse jamais de briller. Drent l'entretient quotidiennement. Dans



par courrier. Drent est une machine, un personnage froid et calculateur. Il est grand, mince, ne porte que des complets noirs et n'a généralement besoin que d'une balle pour s'exprimer. Il est également un tortionnaire professionnel. Les habitants le craignent mais le respectent. Car en plus de tout ça, il est un excellent manipulateur. Il a réussi à s'imposer comme le Shérif dur mais juste. Il entretient de très bons rapports avec la communauté chinoise et M. Fong, avec lequel il a quelques arrangements.

Si Drent décèle chez l'un ou plusieurs de vos PJ les aptitudes nécessaires requises par le poste d'adjoint, il n'hésitera pas, face au travail de surveillance que demandera le tournoi de poker, à les enrôler.

Drent a à ses ordres une équipe d'adjoints composée de 25 hommes, disséminés sur les différents points stratégiques de la ville : la ville, la manufacture (5 hommes), le port (4 hommes) et les alentours.

Les hommes en armes chargés d'escorter les convois de munitions au départ de la manufacture et de ramener les règlements dépendent également de lui.

Le Shérif Russell Drent

Allure — 6

Trempe — 2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d8	d6	d8	d10

Compétences — Combat d8, Intimidation d10, Perception d10, Persuasion d4, Pistage d8, Réseaux d4, Survie d8, Tir d10, Tripes d8+2

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	7

Blocage — Parade +1.

Combatif — +2 pour récupérer d'un état Secoué.

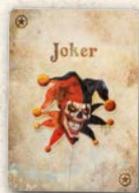
ATTAQUE

Dégaine comme l'éclair — Peut dégainer une arme en action gratuite.

Sans pitié — Peut utiliser des Jetons sur les jets de dégâts.

Tireur d'élite — La manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.

Armes	Tir	Dégâts
Peacemaker .45	d10	2d6+1
<i>12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1</i>		
Armes	Tir	Dégâts
Winchester 73	d10	2d8
<i>24/48/96 ; CdT 1 ; Mun. 15 ; PA 2</i>		



SHÉRIF ADJOINT SHANE ATERTON

Avec une taille moyenne et une dentition de cheval, Aterton passe beaucoup de temps à travailler son physique. Il aime que les femmes le regardent. Son regard trahit souvent sa folie. Il porte des complets simples, souvent mal assortis.

Originaire du Texas, Shane est trop stupide pour se constituer un raisonnement politique autour de la guerre et de ses implications morales. Il n'aime pas les Noirs, les Chinois et tout ce qui n'est pas Blanc ou vert. Ce sont les dollars qui mènent sa barque. Lorsque Drent le contacta pour devenir son bras droit à Crimson Bay, Shane n'hésita pas une seule seconde. Le nord ou le sud, pour lui c'est la même chose.

Shane est violent, sadique, sans éducation et stupide. Pourquoi Drent qui est, lui, réfléchi et calculateur, a-t-il décidé de s'entourer d'un homme comme Shane ? Parce qu'il a besoin de quelqu'un de mauvais, qui fasse vraiment peur aux habitants de la ville. Il est le chien de garde. Tous les habitants de Crimson Bay sont terrifiés par Shane. Lorsque les clients d'un saloon entendent son fort accent texan, nombreux sont ceux qui tournent les talons. Il est un maître dans l'art du passage à tabac et sait très bien se servir de son Peacemaker .45.

Il aime fréquenter les maisons closes bon marché et obéit au doigt et à l'œil au Shérif Drent. Shane est également responsable des équipes de surveillance de la manufacture de munitions, où il passe beaucoup de temps.

Shane est mince mais musculeux, de taille moyenne. Ses grands yeux verts lui confèrent un regard pénétrant. Le pire qui pouvait arriver à un type comme Shane, c'est de porter une étoile. Il se sent au-dessus de la loi.

Gamblin' Joe Wallace n'aime pas Shane, qu'il considère comme un être abject et dénué d'intérêt.

Si vos PJ le font boire, alors il deviendra insupportable et commencera à chercher la bagarre à l'un d'eux (au hasard). Quand les événements deviendront chaotiques et que le surnaturel infestera les rues de Crimson Bay, Shane deviendra incontrôlable. Il n'obéira plus à Drent et deviendra une menace pour tout le monde. Il ne cherchera alors qu'à survivre.

Shérif Adjoint Shane Aterton

Allure — 6

Charisme — -2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4	d6	d10	d8

Compétences — Combat d10, Intimidation d10, Perception d6, Sarcasme d4, Tir d8, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	6

Blocage — Parade +1

ATTAQUE

Arts martiaux — Adversaires au corps-à-corps ne bénéficient jamais du bonus d'attaque à plusieurs.

Bagarreux — +2 aux dégâts à mains nues.

Sans pitié — Peut utiliser des Jetons sur les jets de dégâts.

Armes	Tir	Dégâts
Peacemaker .45	d8	2d6+1
<i>12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1</i>		
Armes	Combat	Dégâts
Bagarre	d8	d10+2

SHÉRIF ADJOINT GLENN CABOTT

Ce gros gaillard à la barbe fournie ne peut pas courir un cent mètres (ni même un cinquante). Mais ses bras démesurés lui ont permis de se sortir de nombreuses bagarres de saloon. On raconte même qu'il a déjà tué un ours à mains nues. Souvent affublé d'une chemise à carreaux, il prend son bain annuel pour la fête de Noël.

Si Shane Aterton est le bras droit de Drent, Cabott est le bras gauche.

Ancien chasseur d'ours, Cabott est un dur du Grand Nord. Grand, gros et sale, voilà comment résumer ce spécialiste du tir au fusil.

En plus de ses dons de tireur d'élite, Cabott gère les équipes d'adjoints de la ville. En dehors de quelques réunions pendant lesquelles Drent s'adresse à tous ses hommes, c'est à Cabott qu'il revient de faire passer les directives du Shérif. Cabott est plus sympathique que Shane. Agréable avec les habitants, disponible, il n'hésite jamais à se rendre utile pour la communauté. Il reste néanmoins toujours proche de Drent et exécute les basses besognes sans rechigner (passage à tabac, intimidation, etc.).

Shérif Adjoint Glenn Cabott

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d12	d10

Compétences — Combat d8, Discrétion d6+2, Intimidation d8, Perception d8, Pistage d8+2, Survie d8+2, Tir d10, Tripes d8

Forestier — +2 en Survie, Pistage et Discrétion en extérieur.

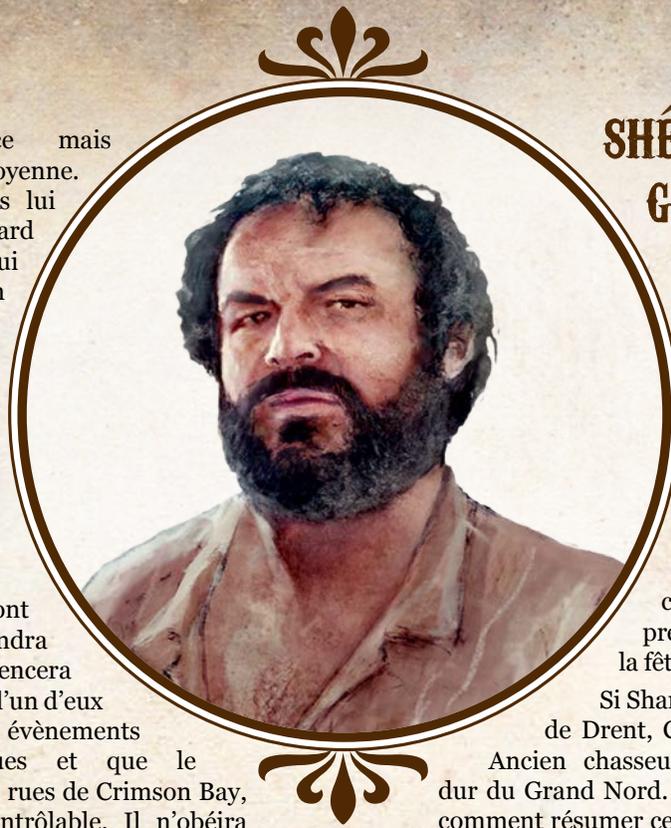
DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8

Costaud — Résistance +1, limite de poids à 4 × For.

ATTAQUE

Bagarreux — +2 aux dégâts à mains nues.



Tireur d'élite — La manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.

Armes	Tir	Dégâts
Winchester .73	d10	2d8
<i>24/48/96 ; CdT 1 ; Mun. 15 ; PA 2</i>		
Armes	Combat	Dégâts
Bagarre	d8	d12+2

DOCTEUR RICHARD LIGHTGOW

Petit et sec, Doc Lightgow semble pouvoir se briser au moindre courant d'air. Ses petits yeux ronds distillent un regard bienveillant. Il rassure également ses patients grâce à sa voix calme. Son teint pâle et ses tremblements presque incessants peuvent éveiller des doutes quand à ses addictions.

Richard Lightgow est originaire de Portland. Il découvre par hasard que la ville de Crimson Bay avait besoin d'un médecin. Victime d'un mariage raté, dépressif et accro à l'opium, Lightgow mit les voiles en direction de Crimson Bay dans l'espoir de tout oublier et de recommencer sa vie à zéro. Ce qu'il parvint à faire dans un premier temps, jusqu'à ce qu'il découvre des fumeries d'opium. Son addiction est secrète, et n'entrave pas ses facultés. C'est un très grand professionnel, aimé de tous et plusieurs guérisons « miracles » sont à son crédit. Il est très orienté sur les traitements médicamenteux, mais ne sous-estime pas quelques remèdes de grand-mères. Il connaît certaines concoctions indiennes. Il lui arrive de se rendre dans la forêt de Red Sun à la recherche de plantes particulières. Il aime les sciences, mais n'a jamais franchi la limite : la roche fantôme lui inspire une légère crainte.

Le Docteur Lightgow est un personnage simple. Il peut rapidement devenir un contact des PJ. Il est très lié à M. Kwan, qui lui permet d'emprunter la porte de service du Blue Lotus pour assouvir son besoin d'opium. Il possède une collection impressionnante d'oiseaux exotiques et il passe de nombreuses heures toutes les semaines à les entretenir. Les cages se trouvent dans son bureau.

Devant les événements fantastiques, le Docteur Lightgow panique. Sa seule préoccupation devient alors de trouver une bonne cachette.

Docteur Richard Lightgow

Allure — 6

Mauvaise habitude — addiction à l'opium (-1 en Charisme si ça se sait)

TRAITS

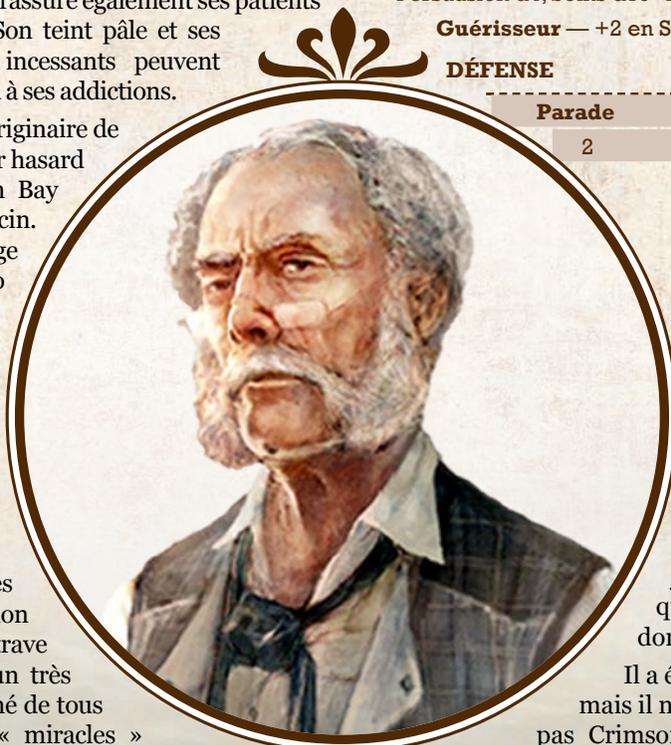
Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d10	d8	d6	d6

Compétences — Connaissance (Médecine) d10, Connaissance (Sciences générales) d6, Perception d8, Persuasion d4, Soins d10+2, Tir d4, Tripes d6

Guérisseur — +2 en Soins

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	5



EDGARD TOMLICK

Dégarni, frêle, le regard mauvais, Tomlick est un être glacial et nauséabond. Ses costumes bon marché sont le reflet de sa pingrerie. Il n'est jamais agréable, obsédé qu'il est par l'argent qui dort dans ses coffres.

Il a été embauché par Wallace mais il n'aime personne. Il n'aime pas Crimson Bay. Il n'aime pas la région, la météo, la couleur du ciel et les arbres du littoral. Edgard Tomlick vient de Boston, et veut y retourner. Il lui arrive d'aller boire un verre au Gold Digger, mais rare sont les occasions de le voir discuter avec quelqu'un d'autre que Wallace. Tomlick s'est construit une carapace. En dehors de son travail, il n'a aucune vie sociale.

Il connaît de nombreux dossiers importants. Il sait que la communauté est dans ses droits, et que Cordell est le propriétaire légal du terrain (il garde une copie de l'acte de vente dans un de ses coffres). Il sera très difficile pour les PJ de s'en faire un contact. Mais Edgard Tomlick est d'un naturel peureux. Sous la pression d'un interrogatoire musclé, il n'hésitera pas à se mettre à table. Encore

faut-il trouver une bonne raison pour le soumettre à cet interrogatoire.

Edgard Tomlick

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d10	d4	d6	d6

Compétences — Connaissance (Comptabilité) d10, Perception d6, Persuasion d6, Tir d4

Couard — -2 en Tripes

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	5

"SLIM JIM" CARRIGHAN

Ce grand échalas prend très au sérieux l'image de son établissement. Tiré à quatre épingles du matin au soir, il est le barman typique d'un saloon de luxe.

Slim Jim Carrighan fait partie de la diaspora venue de Boston dans le sillage de Gamblin' Joe Wallace. Autrefois employé dans un luxueux hôtel, Slim Jim est désormais le roi du Gold Digger, le plus luxueux établissement de Crimson Bay. Wallace en est le propriétaire, Carrighan le gérant. Il a réussi à fidéliser sa clientèle très rapidement. Les Chinois et autres membres des minorités se rendent rarement au Gold Digger. Mais lorsque cela arrive, Slim Jim les sert comme n'importe quel client. Il peut devenir un très bon contact pour les PJ (en échange de quelques pièces ou « services »). Il sait qui couche avec qui, pourquoi, comment et où. N'hésitez pas à faire transiter par Slim Jim des informations ou des tuyaux importants de la campagne.

Il arrive que Wallace fasse passer ses messages par Jim. Il voit beaucoup de monde, toute la journée. Le Digger ne désemplit jamais. Slim Jim ne trahira jamais Wallace. Il est un véritable homme de confiance, loyal et profondément honnête

envers son patron. Il n'apprécie pas Drent, et encore moins Shane et ses hommes.

Trixie, Jody et Vic Vermuth sont ses employés. La troupe de danseuses également. Slim est le gérant, Wallace n'intervient jamais dans la gestion du Gold Digger.

Slim Jim Carrighan

Allure — 6

Loyal — profondément loyal et honnête envers Wallace

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d4, Perception d6, Persuasion d8, Sarcasme d6, Tir d8, Tripes d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ATTAQUE

Armes	Tir	Dégâts
Peacemaker	d8	2d6+1
12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1		

M. ET MME JANSEN, TENANCIERS DU WASHINGTON

Les Jansen sont des gens sans histoires. Travailleurs et discrets, ils sont en très bons termes avec le maire Wallace et le Shérif. Ils savent soigner leur clientèle. Si les PJ leur paraissent louches, en posant des questions sur Wallace, le Shérif ou tout autre sujet sensible, ils iront immédiatement prévenir Drent ou un de ses hommes. Car oui, les Jansen sont des délateurs. Et ils sont racistes. La politique de Wallace les empêche de refuser le gîte et le couvert à un Chinois ou un homme de couleur, et



pourtant il arrive que leur hôtel soit plein alors qu'il reste des chambres à disposition. Shane Aterton est un habitué du Washington.

Ils ne ratent jamais l'office du dimanche matin du père O'Hara. Les Jansen sont aussi de fervents croyants.

M. Jansen

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d4, Connaissance (Commerce) d8, Perception d6, Tir d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ATTAQUE

Armes	Tir	Dégâts
Fusil à barillet Colt	d4+2	1-3d6
<i>Notes : 12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 5</i>		

Mme Jansen

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences — Connaissance (Commerce) d8, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	5

JEFF LISTON, PATRON DU RED BEAR

Gros, pas très propre sur lui, Liston est avant tout un trappeur. Un homme heureux au milieu des arbres et des ours. Sa carrure lui apporte ce que son âge lui enlève. Peu de gens se risquent à lui chercher des noises, et pourtant les impolis sont légion parmi sa clientèle.

Le Red Bear est un endroit où il ne faut jamais tourner le dos. C'est le bouge le plus sale et mal famé de tout

Crimson Bay. Mais Jeff Liston n'est pas un mauvais bougre. Son alcool bon marché tape facilement sur la tête de ses clients. Les hommes du Shérif viennent souvent régler des problèmes liés à un as sorti d'une manche ou d'une ardoise trop lourde. Cela dit, personne ne cherche de noise à Jeff Liston. Chasseur aguerri, Liston est une fine gâchette, quoiqu'un peu rouillé avec l'âge. C'est pourquoi il n'utilise que ses shotguns trafiqués par John. Son Peacemaker .45 n'est qu'une relique du passé. Il ne l'utilisera qu'au corps à corps. Liston continue de s'offrir quelques escapades dans la forêt de Red Sun. Il prétend qu'il chasse, mais sa vue trouble l'empêche de ramener autant de gibier que par le passé. Liston est respecté dans son saloon et en dehors. Il a déjà observé la communauté des anciens esclaves et a deviné que Fedor est bien plus qu'une simple figure religieuse. Les événements le pousseront à rester défendre son commerce. Il peut être un contact solide pour les PJ. Liston est honnête et droit, et déteste les couards. Il a un vieux contentieux avec Shane Aterton, l'adjoint. Personne ne sait pourquoi, mais Shane et Liston se détestent.

Liston n'a jamais dévoilé ses origines, mais son accent respire le Sud. Si l'un ou plusieurs de vos PJ sont originaires du Sud, Liston sera plus ouvert avec eux, sans en faire des tonnes. Même s'il n'a plus la forme de sa jeunesse, Liston reste un solide gaillard, un vieux de la vieille aux mains larges comme des rames de canoë.



LISTON ET ATERTON : LE SECRET

En réalité Shane a tué un homme dans son saloon en lui tirant dans le dos ; Liston ne l'a jamais répété. Shane craint qu'un jour Liston crache le morceau et nuise à sa réputation. Drent lui-même n'apprécierait pas qu'un de ses hommes tire dans le dos d'un adversaire. Seulement, Liston n'est pas une balance. À toi de juger, Marshal, jusqu'à quel point ce secret peut rester confiné dans la mémoire de Liston.

Jeff Liston, patron du Red Bear

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d10	d8

Compétences — Combat d8, Discrétion d6+2, Intimidation d8, Perception d8(-2), Pistage d8+2, Survie d8+2, Tir d10(-2), Tripes d8

Forestier — +2 en Survie, Pistage et Discrétion en extérieur.

Myope — -2 en Tir, Lancer ou Perception à plus de 5 m.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

ATTAQUE

Armes	Tir	Dégâts
Winchester Lever		
Action - trafiqué	d10(-2)	1-3d6+4
12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 4		
Armes	Combat	Dégâts
Crosse de Peacemaker	d8	d10+d4

Costaud — Résistance +1, limite de poids à 4 × For.

TOM JENKINS, MARÉCHAL-FERRANT

Jenkins sourit souvent mais, derrière son épaisse moustache, il est impossible de seulement deviner sa bouche. Le corps de Tom trahit des années de dur travail même si, avec les années et les litres de bourbon qu'il a ingurgités, une boule grossit derrière son éternel tablier de cuir qu'il ne semble jamais quitter.

Figure majeure des commerçants locaux, Tom Jenkins est un homme profondément gentil. Il aime son travail, respecte ses employés et sa femme. Il s'est enrichi rapidement, et son activité croît en même temps que Crimson Bay devient toujours plus visible sur la carte de l'État. Le plus grand plaisir de Jenkins est de payer des tournées au comptoir du Gold Digger. Il passe des heures dans cet établissement. Il est fréquent que Slim Jim le mette dehors, ou l'empêche de payer des verres à des inconnus qui profitent de sa générosité. Il n'apprécie pas vraiment Wallace, mais sait que sans la manufacture et le rayonnement qu'elle a donné à la ville, Jenkins ne serait pas aussi riche. Jenkins est de la vieille école, son instinct lui dit que quelque chose ne tourne pas rond. Les gens ne font pas attention à lui quand il est saoul, mais lui se souvient de tout. En errant dans les ruelles en pleine

nuit, décuvent et vomissant ses whiskies de trop, il a vu Drent livrer des cadavres à Yuen Chan, l'éleveur de porc. Sans s'expliquer pourquoi, Tom Jenkins renifle les événements à venir.

Les PJ, même sans laisser leurs chevaux dans son atelier, ont de grandes chances de rencontrer Tom Jenkins, notamment au Digger, où il passe ses soirées. Il peut devenir un bon contact, uniquement au feeling. Il ne lâchera des informations que pendant une bonne soirée de beuverie, *in vino veritas*.

Tom Jenkins, maréchal-ferrant

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d8	d6	d6

Compétences — Combat d4, Connaissance (Commerce) d10, Perception d8, Tir d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

JON BRIMS, ENTREPRENEUR DE POMPES FUNÈRES

Sa taille lui a depuis toujours valu des moqueries. Son poids aussi. Mais être petit et gros n'empêche pas Brims d'être sûr de lui dans une conversation, et en toute circonstances. Ses yeux noirs pénètrent n'importe quelle âme.

La nature même de son métier l'empêche de fraterniser avec ses semblables. Pour la population, l'entrepreneur de pompes funèbres est un oiseau de mauvais augure, la dernière personne avec qui on désire partager une bière. Pourtant, tout le monde est conscient que le grand voyage commence avec lui. Il ne vend qu'un aller simple, rien de plus. Orfèvre dans son domaine, ce petit bonhomme grassouillet n'est pas une figure sociale incontournable de Crimson Bay. Pourtant tout le monde le connaît, sait de quoi il vit, et spéculer sur ses activités. La rumeur prétend qu'il consomme beaucoup de gagneuses au London, qu'il est alcoolique et violent avec les femmes. Tout cela est faux. Si les PJ ont l'occasion de passer du temps avec lui (vivant on l'espère !), ils s'apercevront que Brims est doué pour rester mystérieux. Pas bavard, Brims préfère écouter. Il aime la compagnie des morts.

Né à Boston, Brims n'est pas arrivé à Crimson Bay par l'intermédiaire de Wallace. Brims est un *huckster*. Il n'utilise plus ses dons, mais il est certain



qu'il en a plusieurs. Un drame personnel est à la base de cette décision.

Il y a plus de 5 ans, Brims était marié. Lui et son épouse écumaient les saloons et les tournois de poker. Brims gagnait tous ses matches, empochait pactoles sur pactoles, jusqu'au jour où il croisa la route de Hank Graveson et Pete Frosteryth, deux hucksters mauvais perdants. Graveson et Frosteryth tendirent une embuscade au couple. Brims tua ses deux agresseurs, mais sa femme y laissa sa peau.

Brims est un homme brisé, qui a laissé cette ancienne vie derrière lui. Il est devenu entrepreneur de pompes funèbres sur un coup de tête. Il a désormais beaucoup d'argent. Il connaissait Stelias, et connaît le deal qui fait de Cordell le propriétaire légitime des terrains de la communauté. Drent évite Brims, il redoute le croque-mort, sans vraiment s'expliquer pourquoi.

Jon Brims

Allure — 6

Charisme — -2 (croque-mort n'est pas un métier propice à une vie sociale débordante)

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d8	d4	d6

Compétences — Connaissance (Occultisme) d6, Jeu d8, Magie d10, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d4, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	5

ATTAQUE

Armes	Tir	Dégâts
Winchester 73	d4	2d8
24/48/96 ; CdT 1 ; Mun. 15 ; PA 2		
Armes	Tir	Dégâts
Peacemaker .45	d4	2d6+1
12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1		

MAGIE

Compétence	PP
d10	15
Augmentation/Diminution de Trait	2 PP
3(1/rd), 8, +/-1 dé dans un Trait (+/-2 avec une Relance).	
Déflexion	2 PP
3(1/rd), T, -2 aux attaques à distances contre la cible, -4 avec une Relance.	
Éclair	1-3 PP
Inst., 12/24/48, 1-3 éclairs de 2d6 ou un de 3d6 de dégâts.	

BOB, LARRY ET CHUCK SANNINGTON

La propriété des cousins Sannington n'est pas littéralement en ville, mais ces PNJ interagissent avec la population de Crimson Bay, d'où leur présence dans ce chapitre.

Ce trio de dégénérés, en réalité des triplés issus d'une union consanguine, sont des monstres privés du plus indispensable sens de l'hygiène. Ils sont presque identiques, en taille et en corpulence : grands et bien bâtis, seules les horribles difformités qui parcourent leurs visages semblent les différencier. Ils ont tous les trois un joli bec de lièvre, des dents proéminentes, des visages ronds ravagés par d'énormes furoncles et une tendance prononcée à éviter tout rapport avec l'hygiène élémentaire des êtres humains.

Les cousins Sannington sont trois dangereux dégénérés. Issus d'unions intrafamiliales, ils se partagent une poignée de neurones. Personne en ville ne leur adresse la parole, et les commerçants avec lesquels ils traitent minimisent au maximum les contacts.

Les Sannington sont les seuls éleveurs de bétail de la région. Ils vendent leur viande et leur lait, du cuir et parfois même un animal. La seule maison close qui

les accepte est le White Tiger, et les filles de corvée passent en général un mauvais quart d'heure.

Les cousins sont pervers et vicieux, mais surtout cannibales. Il est arrivé que des voyageurs égarés ou de simples promeneurs frappent à leur porte. Ils ont tous fini en ragoût. Leur habitation est plantée au milieu des pâturages où vivent leurs 200 têtes de bétail. C'est une bicoque bancale. Un tas d'immondices est posé devant la porte. Une grange gigantesque, ouverte aux quatre vents, est construite derrière (elle protège le bétail lorsqu'il pleut). L'intérieur de la maison est à l'image des cousins. Une crasse centenaire recouvre les murs, le sol, la table et tous les meubles. Les fenêtres sont jaunies par les graisses émanant des viandes bouillies. Des lames rouillées s'entassent sur un établi noirci de sang séché, sur lequel traîne une dent humaine et au-dessus duquel planent des crochets rouillés. Un vieux poêle se trouve au fond de la pièce principale. Une forte odeur de renfermé attaque l'odorat et la maison empeste littéralement la viande pourrie. Trois lits de camp recouverts de matelas couleur pisse se trouvent dans une pièce voisine. Des chaînes prolongées de menottes sont attachées aux pieds d'un des lits. Une porte fermée

à clé mène à la cave. C'est le garde-manger des cousins Sannington. La viande de bœuf y côtoie la chair humaine. Ils ont toujours une victime attachée et bâillonnée dans cette cave. Ils la nourrissent pour ensuite la découper petit à petit afin de la « déguster » lentement, sur plusieurs semaines. Ils n'attaquent que des cavaliers égarés, des gens de passage. Jamais d'habitants de Crimson Bay. Si les PJ qui arrivent par le sud pénètrent dans cette maison (avant d'arriver à Crimson Bay), le conflit est inévitable. Les cousins voudront les tuer pour les bouffer.

Lien direct avec la campagne : Les PJ doivent venir dans la zone des pâturages pour leur première mission en ville. S'ils font les curieux, essaient de pénétrer de force dans la maison ou la cave, les Sannington ne les attaquent pas. Ils quittent les lieux avec leur carriole pour les observer du haut de la butte. Ces trois énergumènes sont comme de la nitro dans une diligence qui traverse un champ de bosses : hautement instables.

Bob, Larry et Chuck Sannington

Allure — 6

Charisme — -4 (horriblement moches et carrément flip-pants)

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d6	d8	d8

Compétences — Combat d8, Connaissance (bétail) d6, Intimidation d8, Perception d6, Tir d8, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

ATTAQUE

Armes	Tir	Dégâts
Winchester 73	d8	2d8
<i>24/48/96 ; CdT 1 ; Mun. 15 ; PA 2</i>		
Armes	Tir	Dégâts
Peacemaker .45	d8	2d6+1
<i>12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1</i>		
Armes	Combat	Dégâts
Hachoir	d8	d8+d4+1
<i>(couteau de boucher)</i>		

NOTE AU MARSHAL

Lorsque les PJ arpentent le cheptel des cousins Sannington, sur un jet de Perception réussi (succès automatique pour tout PJ interprétant un véritable « garçon vacher », un cowboy), ils voient que les marques au fer sont différentes d'une vache ou d'un bœuf à l'autre (les marques au fer sont généralement les initiales du propriétaire du troupeau). Les Sannington ont du bétail volé. Ils ont saboté toutes les entreprises concurrentes d'élevage de bétail. Si le Gang se renseigne sur le sujet, laissez planer le doute. Personne en ville ne veut de problème avec ces dégénérés, et Wallace ne veut pas se mettre à dos les seuls fournisseurs de viande de la région.

Cependant si, parmi les PJ, certains sont épris de la justice la plus expéditive, il leur faut ramener des preuves à Wallace, lequel hésite avant d'en référer à Drent. Le cas échéant, Drent se rend alors sur place avec ses adjoints, et trouve les cousins retranchés dans leur bicoque. Les Sannington préféreront mourir l'arme à la main plutôt que se rendre. Un siège s'organise et sa conclusion verra la mort des trois cousins. Wallace placera à la tête du troupeau un de ses employés de la manufacture.

PÈRE DENIS O'HARA

Roux, gras et rougeaud, le Père O'Hara représente LA figure du protecteur de Crimson Bay. Éduqué, avenant, il met tout le monde dans sa poche le temps d'un sermon, ou d'une longue beuverie.

Denis O'Hara n'a que des amis à Crimson Bay. Ses sermons du dimanche matin se jouent à guichets fermés, et son public boit ses paroles. Malgré un penchant prononcé pour le whisky, O'Hara ne sombre jamais dans la dépression et ne perd jamais de vue l'essentiel de sa tâche : faire en sorte que le moral des travailleurs soit bon. O'Hara base ses grandiloquents discours sur des images fortes de fraternité, de justice dans le travail, d'une place au paradis pour les bons employés. Bien souvent son éloquence vient du litre de whisky qu'il a ingurgité avant de commencer. Pour que son message pénètre bien l'âme de ses ouailles, O'Hara gesticule, crie, interpelle. Son estrade devient une scène. Wallace et lui sont liés par un accord tacite. O'Hara doit haranguer fermement la foule, minimiser les moindres problèmes et pousser les travailleurs à se dépasser. Wallace sait que la religion est importante pour les hommes. O'Hara est sa caution, son garde-fou. Sa mission est déterminante.

Si un ou plusieurs PJ sont des Élus, ils ont plus de chance de démasquer O'Hara. En effet, c'est un imposteur : non seulement ce n'est pas lui-même un Élu, mais il n'a pas plus la foi qu'un vampire aime le soleil. En vérité, c'est un comédien exceptionnel. Il tient son rôle à merveille, au point que même Wallace ne sait rien de cette mascarade. Il est aussi bien aidé par le whisky.

O'Hara, commença sa carrière comme comédien pour une troupe spécialisée dans l'interprétation des classiques britanniques. Il connaît Shakespeare sur le bout des doigts. Il fut renvoyé par le responsable de la

troupe, lorsqu'un soir, ivre mort, il frappa sauvagement un autre comédien pendant une représentation d'Hamlet. O'Hara interprétait le fantôme du père d'Hamlet et lorsque le comédien qui jouait le rôle-titre commença sa réplique, O'Hara se rua sur lui et cria « mais tu vas le prendre ton trône espèce de lâche, fils indigne !!! ». L'homme eu le crâne ouvert et frôla la mort.

O'Hara sombra dans la pauvreté, erra dans Shan Fan comme un vagabond. Mendiant, son salut vint lorsqu'il surprit une conversation entre un prêtre et un épicier. Il comprit que le prêtre se rendait dans une ville nouvelle ou aucun religieux n'avait élu domicile, un troupeau sans berger. Un riche homme d'affaires cherchait à financer la construction d'une église. Sans préméditation, O'Hara attira le prêtre dans une ruelle, le tua, lui vola ses affaires et arriva à Crimson Bay comme un saint homme. Il joue depuis le rôle de sa vie.

Quand les événements deviennent chaotiques, O'Hara dévoile son vrai visage, celui d'un lâche alcoolique, fort pour faire semblant, mais pas pour agir. Il se réfugie alors dans son église, attendant sa mort à genoux, l'air misérable.



NOTE AU MARSHAL

Il est important de noter qu'il n'y a pas à Crimson Bay de véritable protecteur pour la population, aucun Élu ni Champion de la foi.

Si les PJ démasquent O'Hara et découvrent son secret, Wallace l'expulse, mais ne le condamne pas. Les habitants, furieux, demandent alors justice. La potence est parfois destinée à des crapules moins dangereuses que des hommes comme O'Hara...

Pere Denis O'Hara

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d6	d6	d6

Compétences — Combat d4, Connaissance (Bible) d6, Perception d6, Persuasion d8+2, Tir d6, Tripes d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ATTAQUE

Armes	Tir	Dégâts
Colt Dragoon (.44)	d6	2d6+1
<i>12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1</i>		

LA COMMUNAUTÉ CHINOISE DE CRIMSON BAY

M. FONG

M. Fong est l'homme d'affaire chinois le plus puissant de la ville. Malin, pervers et déterminé, cet homme ne fait confiance à aucun être humain, si ce dernier a le malheur de ne pas être chinois. Ses yeux de fouine semblent toujours chercher la faille chez son interlocuteur.

M. Fong est le « Wallace chinois » de Crimson Bay. Riche grâce à sa blanchisserie, influent, sa communauté repose sur lui comme les habitants de la ville comptent sur Gamblin' Joe Wallace pour administrer la cité. Aucun commerçant chinois n'ignore que M. Fong est au centre de tout ce qui concerne le business de son Chinatown. Il coordonne, depuis son bureau à la blanchisserie, toutes les activités commerciales. La nature même de l'organisation de Fong a un nom : une Triade.

Une dizaine d'hommes, apparemment employés par la blanchisserie, sont en fait ses usuriers. Ils rendent visite tous les samedis aux patrons de tous les commerces asiatiques de la ville. Tous les commerçants versent une somme proportionnelle à leur recette hebdomadaire à Fong, en échange de la « tranquillité ». Cette opération mafieuse est invisible pour les habitants de Crimson Bay. Le Shérif Drent sait, par expérience, que les commerçants de la communauté chinoise, dans toutes les villes, sont rackettés par une organisation. Les Chinois l'acceptent, sans broncher. Aucun trouble public n'émanera de cette frange de la population. La tradition est séculaire, et Drent ne voit aucun mal à ça. Drent utilise lui aussi le pouvoir de M. Fong pour ses propres besoins. L'enclos des porcs de Yuen Chang est à sa disposition à toute heure du jour et de la nuit. Surtout de la nuit. M. Fong est un personnage toujours souriant. Il n'a cependant aucune sympathie pour ses concitoyens et profite pleinement de sa position.

M. Fong connaît Leï Pan de réputation et le craint. Comme beaucoup de monde, il considère Leï Pan comme un personnage très dangereux. Il ne sait pas que M. Chow est son homme de confiance, mais sait que c'est la poudre de Leï Pan que Wallace achète pour sa manufacture.

M. Fong

Allure — 6

Charisme — +2 (Charismatique)

Trempe — 2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d10	d8	d8	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Perception d8, Persuasion d8+2, Réseaux d8+2, Tir d6, Tripes d8+2

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

Blocage — Parade +1

ATTAQUE

Arts martiaux — Adversaires au corps-à-corps ne bénéficient jamais du bonus d'attaque à plusieurs.

Armes	Tir	Dégâts
Peacemaker	1d6	2d6+1
<i>12/24/48 ; CdT 1 ; Coups 6 ; PA 1</i>		
Armes	Combat	Dégâts
Arts martiaux	d6	d8



LI WAH

Même si sa taille de poids plume l'empêche de figurer au palmarès des hommes les plus dangereux de Crimson Bay, personne ne vient asticoter le garde du corps de M. Fong. Impassible, Li Wah ne sait pas sourire, il ne sait que se battre.

Li Wah mesure 1,70 m, son corps n'est que muscles et nerfs. Toujours calme, il passe son temps à s'entraîner lorsqu'il n'est pas en mission pour M. Fong.

M. Fong a engagé comme hommes de main ses fidèles les plus durs. Ses usuriers sont tous des martialistes, mais le véritable danger est représenté par Li Wah, son bras droit. Si Li Wah ne parle pas anglais, il s'exprime pleinement avec ses techniques de combat. Il peut tuer un homme en un coup. Tous les habitants de Chinatown le craignent. Quand un commerçant tarde à payer sa taxe, il suffit que Li Wah franchisse sa porte pour que les dollars apparaissent. Li Wah a déjà fait disparaître de nombreux problèmes dans l'enclos des porcs de Yuen Chang. La dizaine d'hommes qui l'accompagnent sont à ses ordres, et lui-même obéit à M. Fong. Il effectue sans cesse et sans relâche le travail de l'ombre de l'organisation de M. Fong.

Li Wah

Allure — 6

Trempe — 5

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d6	d8	d10	d8

Compétences — Combat d10, Discretion d6, Intimidation d8, Perception d8, Tripes d6+5

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	6

Blocage — Parade +1

Esquive — -1 aux attaques à distance contre le personnage

ATTAQUE

Frénésie Suprême — Peut faire une attaque supplémentaire

Kung fu supérieur (Griffe de l'aigle) — PA 2.

Kung-fu supérieur (Style du tigre) — +d6 aux dégâts

Arts martiaux — Adversaires au corps-à-corps ne bénéficient jamais du bonus d'attaque à plusieurs.

Armes	Combat	Dégâts
Serres d'aigle	d10/d10	d10+d4
Style du tigre	d10/d10	d10 + d6



CHI

Compétence	Points de pouvoir		
—	25		
Armure d8	2 PP	3(1/rd)	
+2 en Armure (+4 avec une Relance).			
Frappe d8	2 PP	3(1/rd)	
+2 aux dégâts d'une arme (+4 avec une Relance).			
Vol	d6	3/6 PP	3(1/rd)
Permet à la cible de voler.			

M. CHOW

Ce vieux bonhomme rabougri ne paie pas de mine. Il est cependant très puissant et donc dangereux. Son visage affiche la fatigue de ses nombreuses années passées sur Terre, mais ses yeux verts gardent l'éclat d'une personne intelligente et plus bien plus maline que la moyenne.

Né dans une province inconnue près de Shanghai il y a plus de 100 ans, M. Chow est l'autorité religieuse de Leï Pan à Crimson Bay. Il surveille le monde des esprits, les manitous et toutes sortes de présences mystiques. Son apparence est un camouflage parfait. Ridé, vouté, M. Chow se déplace difficilement, toujours soutenu par sa cane. Il laisse M. Fong s'adonner au racket et gérer sa Triade, mais rapporte tout à Leï Pan. M. Chow est un sorcier très puissant. Il n'éprouve aucun sentiment pour les hommes. Il lui arrive de partager un thé avec M. Kwan, mais c'est la seule trace de sociabilité que l'on décèle chez lui. Leï Pan a confiance en M. Chow.



M. Chow

Allure — 6

Trempe — 5

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d10	d12	d6	d6

Compétences — Combat d10, Sorcellerie d12+1, Intimidation d8, Perception d10, Persuasion d10, Réseaux d10, Tripes d10+5

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	5

Blocage — Parade +1

Esquive — -1 aux attaques à distance contre le personnage

ATTAQUE

Arts martiaux — Adversaires au corps-à-corps ne bénéficient jamais du bonus d'attaque à plusieurs.

Armes	Combat	Dégâts
Arts martiaux	d6	d8+d4

SORCELLERIE

M. Chow est un puissant sorcier oriental. Sa magie est similaire à celle des hucksters, les cartes en moins. Il est susceptible d'utiliser la plupart des pouvoirs existants. Les pouvoirs suivants sont donnés à titre d'exemple.

Compétence	Points de pouvoir		
d12+1	40		
Armure 2 PP	3(1/rd)	T	
+2 en Armure (+4 avec une Relance).			
Aug. Dim 2 PP	3(1/rd)	10	
+/-1 dé dans un Trait (+/-2 avec une Relance).			
Dépeçage (d12-1) 2 PP	Inst	10	
Jet opposé de Vigueur de la cible. +1d10 de dégâts +1d10 par Relance, max 5d10.			

Dépeçage

Rang : Vétéran

PP : 5

Portée : Int

Modificateur : -2

Durée : Instantanée

Cet horrible pouvoir utilise la force brute pour lacérer les organes internes et les os d'une cible. Ce pouvoir est susceptible de tuer d'un seul coup, ne laissant qu'une pile de chair sanguinolente sur le sol. L'arcaniste doit réussir un jet d'Arcane opposé à un jet de Vigueur de sa cible. Ce sort fonctionne moins bien contre les mort-vivants et les entités non vivantes et subit un malus de -2 supplémentaire. En cas de succès, ce sort inflige 1d10 de dégâts, plus 1d10 supplémentaire par Relance (avec un maximum de dégâts de 5d10). Seules les armures magiques protègent contre ce pouvoir.



LA COMMUNAUTÉ DES ANCIENS ESCLAVES

CORDELL

Ce bel homme, imposant et charismatique, a travaillé dur comme esclave toute sa vie. Son corps est le résultat de ces interminables années de labeur. Il fait de son mieux pour assumer ses fonctions. Il a depuis longtemps choisi de s'habiller comme un notable, désireux de renvoyer une bonne image pour sa communauté.

Avant d'être le propriétaire légal des arpents de terrains qui constituent la communauté, Cordell était au service de Mortimer Stelias en tant que jardinier. Cordell est un homme bon. Il considère comme une responsabilité de préserver l'héritage de Stelias. Lorsque les événements catastrophiques s'enchaîneront pour la communauté, il prendra part au plan de Fedor. Il réclamera vengeance.

Cordell est très grand et massif. Son charisme naturel l'a placé à la tête de la communauté sans qu'il réclame quoi que ce soit. Ses concitoyens ont toute confiance en son jugement.

Cordell

Allure — 6

Charisme — +2 (dans sa communauté)

Trempe — 2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d10	d10	d8

Compétences — Combat d6, Escalade d4, Intimidation d6, Perception d8, Persuasion d10+2, Réseaux d8+2, Sarcasmes d8, Tir d6, Tripes d6+2

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Costaud — Résistance +1, limite de poids à 4 × For.



8

DEADLANDS ★

ATTAQUE

Armes	Tir	Dégâts
Peacemaker .45	d6	2d6+1
12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1		

MEOBA

Ce vieux travailleur du coton en a vu de toutes les couleurs. Ses cheveux sont grisonnants, ses traits fatigués, mais l'étincelle d'une intelligence supérieure habite son regard. Charpenté par des années de dur labeur, Meoba sait se servir de ses poings et de sa tête en toutes circonstances, en plus des fusils qu'il manie à merveille.

Meoba est un chasseur. Il peut traquer une proie sur des semaines entières. Le pistage est sa spécialité.

Il est arrivé à la communauté avec Fedor, dont il est inséparable. Meoba est le garde du corps de Fedor. Il n'a aucun pouvoir spécial, mais possède un mental à toute épreuve. Originaire des Caraïbes, il parle très mal l'anglais. Personne ne connaît son passé. Il n'a peur de rien ni de personne, et manie la machette avec virtuosité. Meoba est prêt à donner sa vie pour Fedor.

Meoba

Allure — 6

Charisme — -2 (originaire des Caraïbes, parle très mal l'anglais)

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d6	d6	d8	d10

Compétences — Combat d10, Discrétion d10+2, Intimidation d8, Lancer d8, Perception d10, Pistage d10+2, Survie d10+2, Tripes d10

Forestier — +2 en Survie, Pistage et Discrétion en extérieur.

DÉFENSE

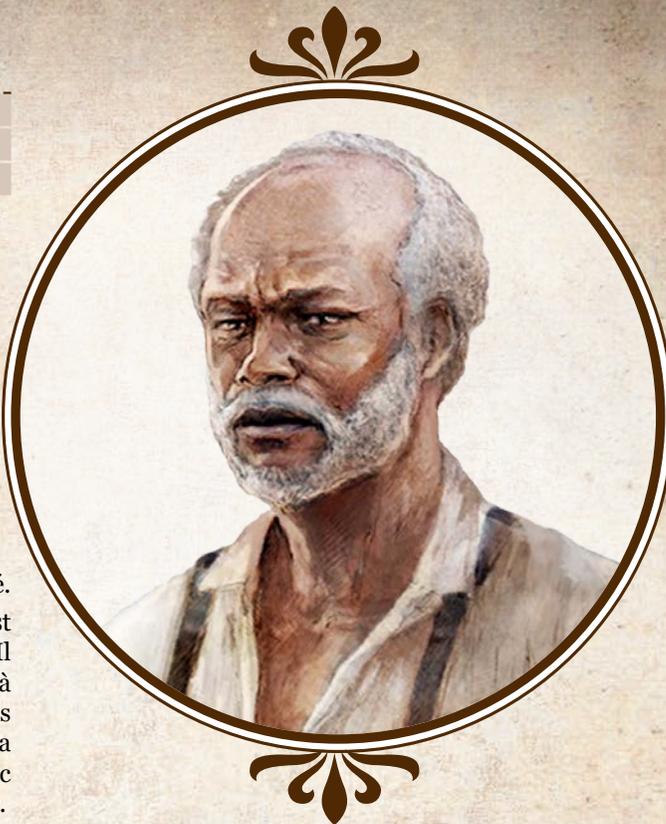
Parade	Résistance
7	7

ATTAQUE

Frénésie suprême — Peut faire une attaque supplémentaire

Arme fétiche — +1 aux jets de Combat avec sa machette.

Arme	Combat	Dégâts
Machette	d10+1	d8+d6
Arme	Lancer	Dégâts
Couteau de lancer	d8	d8+d4
Portée 3/6/12		



FEDOR

Fedor est une force de la nature. Grand, son corps titanesque est comme taillé dans la roche. Ses yeux lancent un message clair à ses interlocuteurs. Son âme est noire, et il lutte pour que les aspects les plus dangereux de sa personnalité restent enfouis au plus profond de lui. Calme et discret, il pourrait presque passer inaperçu si sa corpulence ne trahissait pas ce qu'il est réellement : un homme puissant et dangereux, aux pouvoirs incontrôlables.

Comme Meoba, Fedor vient des Caraïbes. On ne connaît presque rien de lui. Quelques années en arrière, il renonça à ses pouvoirs et décida de s'implanter à Crimson Bay pour couler des jours paisibles. Fedor cherche la rédemption. Il fut longtemps esclave à la Nouvelle-Orléans. Après qu'il fut poussé à bout par un maître cruel, il le tua ainsi que toute sa famille dans un accès de rage.

Rongé par le remord, il prit la fuite avec son fidèle Meoba. Dans leur périple, ils prirent connaissance de l'existence de la communauté. Fascinés par l'idée de pouvoir repartir à zéro dans un village apparemment fait pour guérir ses maux, ils traversèrent la moitié du continent pour atteindre ce qu'ils pensaient être un havre de paix. Cordell accueillit ces nouveaux venus sans broncher. Il sentit une grande détresse chez Fedor.

Fedor fut vite accepté par la communauté, dont il est en quelque sorte le leader spirituel. Il est né habité par des pouvoirs qui le dépassent. Lorsqu'il est confronté à une situation qu'il estime injuste, il perd tout contrôle. Il se croit victime d'une malédiction : au fond de lui, il connaît son destin, et sait qu'il finira submergé par ses funestes dons.

Le complot du Shérif Drent fera sauter les derniers verrous de l'âme torturée de Fedor. Lorsqu'il décidera de faire payer le prix fort à Drent et Wallace, plus rien ne l'arrêtera. Il saura remonter la trace qui conduit à Leï Pan. Car en plus d'être un sorcier dangereux, Fedor est aussi doté d'une intelligence hors du commun.

Meoba et Cordell sont les deux seules personnes en qui il a une confiance aveugle.

Pour comprendre le personnage de Fedor dans son ensemble, consultez l'Atout Vaudou, p.159 du livre de base de DEADLANDS RELOADED.

Fedor

Allure — 6
Charisme — +2
Trempé — 1

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d12	d12	d8	d8

Compétences — Combat d8, Intimidation d6, Perception d8, Persuasion d8+2, Réseaux d6+2, Tir d6, Tripes d8+1, Vaudou d12+2

Conviction — +2 aux jets de Vaudou

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

ATTAQUE

Armes	Tir	Dégâts
Peacemaker	d6	2d6+1
<i>12/24/48 ; CdT 1 ; Mun. 6 ; PA 1</i>		

VAUDOÛ

Fedor est un sorcier vaudou dépassé par ses pouvoirs. Traitez-le comme un Élu en appelant aux esprits vaudous, avec les mêmes possibilités et les mêmes limitations.

Compétence	Points de pouvoir
d12+12	—



PERSONNAGES SECONDAIRES

LEÏ PAN

Plus grand que la plupart de ses semblables, plus costaud et toujours extrêmement soigné, Leï Pan dégage une aura qui ne laisse personne indifférent. Il parle peu, et n'en ressent que très rarement le besoin.

Même s'il est la cible finale de Fedor, Leï Pan est un personnage secondaire dans la mesure où le Gang ne le croisera qu'à la toute fin de la campagne. Ce n'est pas pour autant qu'il faudra négliger ses pouvoirs.

Personne ne connaît son âge, mais certains parlent d'une existence qui dépasserait les 3 siècles. Personne ne sait d'où il vient, mais dans les rues de San Francisco on prétend qu'il est le fils d'un esprit malin, et qu'il a grandi au pays des Ombres. Peu de monde peut assurer l'avoir rencontré, mais tous jurent qu'il est terrifiant, que son regard peut vous changer en carpe. Il contrôle l'esprit des serpents et sous sa demeure dort un dragon.

En réalité, Leï Pan est à la croisée de toutes ces légendes. On ne sait pas d'où il vient, mais il est sur le territoire américain depuis longtemps. Il est à la tête d'une entreprise d'importation de produits chinois très importante. Sa fortune est incommensurable. Il vit dans une énorme demeure sur les hauteurs de Shan Fan. Il ne reçoit aucune visite, et délègue la gestion de ses affaires à Lau, son second. Sa garde personnelle (les Tigres noirs) est autorisée à tuer quiconque s'introduit sur la propriété sans y être convié. Aucun dragon ne dort sous sa maison, mais dans la cave, une trappe s'ouvre sur le repère d'un crocodile géant. Ce monstre a dévoré plus d'un visiteur gênant. Toutes les Triades implantées en Californie lui versent un pourcentage sur leurs affaires. Tous les membres de la communauté chinoise connaissent son nom et tout le monde le respecte et le craint.

Leï Pan n'est pas monstrueux d'apparence, il ressemble à un vieil homme sage. Il est revêtu en permanence d'une somptueuse tunique noire, brodée de rouge sur l'extrémité de ses manches. Ses pouvoirs sont immenses, son réseau d'influence sans limite. Il est l'homme le plus secret et mystérieux de la ville.

Il n'appartient pas aux Triades de Shan Fan. Il est fidèle à sa Triade originale, la Triade du Temple noir,



basée au pays. C'est une des rares Triades dirigée par des sorciers. Il est le seul représentant de cette très puissante Triade en Amérique.

Leï Pan

Allure — 6

Charisme — +2

Trempe — 5

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d12	d12	d6	d6

Compétences — Combat d6, Sorcellerie d12+2, Intimidation d8, Perception d8, Persuasion d10+2, Réseaux d12+2, Tripes d10+5

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Arts martiaux — Adversaires au corps-à-corps ne bénéficient jamais du bonus d'attaque à plusieurs.

Armes	Combat	Dégâts
Arts martiaux	d6	d6

SORCELLERIE

Compétence	Points de pouvoir
d12+2	50

Leï Pan est un puissant sorcier oriental. Sa magie est similaire à celle des hucksters, les cartes en moins. Il est susceptible d'utiliser la plupart des pouvoirs existants. Les pouvoirs suivants sont donnés à titre d'exemple.

Armure	2 PP	3(1/rd)	T
<i>+2 en Résistance, +4 avec une relance.</i>			
Déflexion	2 PP	3(1/rd)	T
<i>-2 aux attaques contre Leï Pan, -4 avec une relance.</i>			
Éclair	1-3 PP	Inst.	12/24/48
<i>1-3 éclairs de 2d6 ou 1 de 3d6 de dégâts.</i>			
Explosion	2-6 PP	Inst.	24/48/96
<i>Gabarit moyen ou grand, 2d6 ou 3d6 de dégâts.</i>			
Marionnette	3 PP	3(1/rd)	12
<i>Jet opposé d'Âme de la cible. Contrôle total en cas de succès.</i>			
Vol	3-6 PP	3(1/rd)	T
<i>Leï Pan vole à une Allure de 6 ou 12.</i>			



LA LOGE CÉLESTE

Ces informations sont données à titre de background. La campagne Stone Cold Dead ne prévoit pas que le Gang se confronte à la Loge céleste et ses PNJ.

Fraternité d'influence maçonnique, la Loge céleste se démarque de sa cousine européenne par une foi prononcée en l'Occulte, le vrai. Sa création est récente. Grant, associé à Clark Burnett et le père Irvin Deacon l'ont fondée en 1869.

L'origine de cette association réside dans la rencontre de ces trois hommes avec Roshan Doshe, un voyageur indien qu'ils rencontrèrent lors d'une soirée de gala à Boston, donnée par un riche armateur anglais. Doshe perçut chez eux le terreau propice à l'implantation de son culte sur un nouveau territoire. Après l'Angleterre, l'Amérique du nord serait sa nouvelle conquête. Doshe avait vu juste. Devant les promesses et les pouvoirs de Doshe, Grant, Burnett et Deacon entreprirent de fonder une société secrète à la gloire des dieux du chaos vénérés par Roshan Doshe. La doctrine de ce dernier repose sur le pouvoir absolu de certains hommes sur d'autres. Ce pouvoir est représenté par Se'Uui, dieu du contrôle des âmes, et Mrioth, dieu du sacrifice et du chaos.

Doshe n'est jamais reparti. Il vit dans une grande demeure dans les alentours de Boston. Le surnaturel et toutes ses manifestations dans l'Ouest étrange sont de plus pour lui un sujet d'étude intéressant. Seuls ses trois premiers fidèles ont le droit de s'entretenir avec lui. Il contrôle la Loge et espère que Wallace accomplira sa mission : monter un empire financier dont tirera profit la Loge.

Roshan Doshe est un puissant prêtre du culte de Shotok, une secte indienne interdite, puissante en magie noire. Il parcourt le monde pour corrompre de nouvelles âmes, qu'il amène à devenir ses esclaves, au nom de ses divinités.

Il existe deux sortes de membres de la Loge céleste : les serviteurs et les maîtres. Wallace est un serviteur. Lorsqu'il fut repéré par Grant, Grand maître de la Loge céleste, il ne fut jamais question pour lui de l'introduire au-delà du cercle des affaires. Wallace est un travailleur chevronné, un solide investissement. Il est l'esclave de plans qui le dépassent.

Les Maîtres sont au nombre de 16. Ils commandent à toutes sortes de personnes à travers le pays. Ils sont tous de riches industriels, notables, propriétaires fonciers, etc. Grant en est le leader, mais sa voix ne compte pas plus que celle d'un autre Maître. Il coordonne les efforts et les décisions, mais n'impose aucune orientation. L'ambition de la Loge est dans un premier temps d'étendre son réseau d'influence et de s'enrichir. Wallace, sans le savoir, fait partie de cette opération.





BESTIAIRE



CRÉATURES, MONSTRES ET ABOMINATIONS



- *Adios, amigos !*

UN BESTIAIRE POUR DEADLANDS

Je n'ai plus peur, mon cher. Plus une ombre d'effroi n'habite mon âme. La première fois que j'ai mis les pieds sur ces terres étranges, les légendes et folklores locaux ne m'impressionnaient guère. Je peux dire que de ma côte Est, je ne m'inquiétais pas de savoir quelle étrangeté allait croiser ma route. Pourquoi ? Non, je n'étais pas fou, pas le moins du monde. Je descends d'une longue lignée de chasseurs. Père m'a entraîné dès mon plus jeune âge aux arts et rudiments de la traque. J'ai passé une grande partie de mon enfance, jusqu'à ma seizième année exactement, sur le continent africain.

Les mythes et légendes imprégnées dans les cultures locales résonnent de mille histoires bien plus terrifiantes que par chez nous. J'ai tué un lion adulte à onze ans. Notre demeure fut attaquée par des pillards lors de mon quatorzième anniversaire. Je m'offris alors comme trophée la vie de quatre autochtones. Nos existences se confrontaient aux dangers permanents représentés par les locaux, leurs sortilèges et les créatures sauvages tapies dans chaque recoin de savane. J'ai survécu. Je porte fièrement quelques cicatrices témoins de cette magnifique période, celle où l'enfant regarde la mort dans les yeux, la repousse et devient un homme.

Lorsque l'entreprise familiale dut accélérer son essor, l'idée de partir pour l'Ouest, malgré la guerre, vint naturellement. Père pensait que je n'aurais aucun mal à développer notre activité. J'emportai alors ma carabine Spencer calibre .50, sans imaginer un seul instant que j'aurais à m'en servir sur autre chose qu'une bande de brigands à la petite semaine. Et j'ai eu peur. Oui, moi, le grand chasseur, capable de couper la queue d'un lapin à cent mètres, j'ai connu la terreur. Tout ce





que je prenais pour acquis, toutes mes grandes idées et mes certitudes, ce qui emplissait mon être et mon âme d'une connaissance en réalité illusoire, vola en éclat. Le ciel gris surplombant le Grand Labyrinthe cache mille créatures hideuses, capables de fondre sur leurs victimes en un éclair. Les déserts du Texas regorgent de monstres bien plus dangereux que le plus féroce des lions d'Afrique. J'ai failli perdre les deux bras dans la gueule d'une abomination tentaculaire surgit des entrailles de la Terre près de Shan Fan. Combien ai-je contemplé de naufrages au large des côtes, catastrophes humaines et matérielles causées par de mystérieux prédateurs marins. Des coques de vaillants vapeurs éventrées aux proues arrachées par l'ombre d'une mâchoire titanesque, j'ai vu la mer et ses enfants détruire et engloutir ce que l'Homme crée. Grâce au Seigneur Tout Puissant, mes deux jambes et mon bras restant me permettent de tenir une arme. Notre entreprise est prospère. La Roche Fantôme a tout changé. Je suis riche, très riche. Je continue de parcourir ce

BONUS !

Les pages de ce bestiaire magnifiquement illustré ont été ajoutées en bonus grâce à la réussite du financement participatif organisé pour la publication de *l'Écran du Marshall* et de la campagne *STONE COLD DEAD* que vous tenez entre les mains.

lieu oublié de Dieu, sans peur. Elle m'a abandonné. Pourquoi ? Parce qu'elle a tellement empli mon être et rongé mon âme, que je ne sens plus sa présence.

LES CLOCKWORK MEN

Certains pensent les avoir aperçus dans les rues des grandes villes, telles New York ou Washington. On parle d'eux à mots couverts, comme une légende urbaine qui prend de plus en plus racine. Il en est pour décrire leurs yeux vides, leur regard froid et l'étrange tic-tac qui semble toujours les accompagner. On parle de leurs pas au rythme immuable et constant. Mais au fond, personne ne les a jamais vus. Pourtant ils sont là, et tout le monde le sait.

C'est une légende qu'on se raconte dans les bas quartiers de New York, mais elle a déjà dépassé les frontières de la ville pour se répandre dans toutes les zones fortement urbanisées d'Amérique du Nord. C'est cependant dans la ville que l'on appellera plus tard la Grosse pomme qu'ils sont le plus actifs. Les gens des quartiers pauvres racontent souvent l'histoire d'hommes et de femmes disparaissant du jour au lendemain, sans laisser de traces : ivrognes, pauvres hères désargentés et sans famille, prostituées rejetées et isolées... Il s'agit presque toujours d'individus dont personne ne regrettera l'absence. Quand quelqu'un ose faire appel aux autorités, ces dernières ferment les yeux. Les personnes concernées par la disparition n'ont pas d'importance et les enquêteurs en concluent souvent qu'ils ont certainement quitté la ville pour tenter leur chance ailleurs, peut-être dans l'Ouest lointain.

Bien-sûr, les gens ne font pas confiance aux autorités et pensent que ses représentants ont tout sauf fait leur travail, qu'il se trame réellement quelque chose derrière tout cela. Et ils n'auraient pas tort sur ce dernier point. Mais on ne peut pas réellement blâmer les enquêteurs de ne pas aller chercher plus loin. Il disparaît des gens tous les jours dans ces grandes zones urbaines, et souvent de manière violente. Mais ici, rien de tout cela. Les maisons sont toujours vidées de tous effets personnels, comme si la personne avait simplement décidé de partir, et il est très rare d'obtenir le témoignage de quelqu'un. Pourtant, en poussant un peu plus loin l'investigation, il existe bien quelques témoins, pas toujours très fiables. Ces témoins les appellent les Clockwork Men.

Les Clockwork Men existent bel et bien. Ils sont issus de l'imagination démente d'un certain Aiden Lyons-Reeves, un scientifique depuis longtemps mis au ban de la société. Spécialisé dans la médecine mais aussi passionné d'horlogerie, il avait, depuis sa lecture d'un certain livre intitulé « Frankenstein », l'obsession de transcender les limites de la mort. Affligé par la mort trop rapide de son père, décédé prématurément d'une pneumonie alors qu'Aiden n'avait que huit ans, il en était venu à la conclusion que la mort était une maladie comme une autre dont on pour-

rait guérir, et que la technologie moderne pourrait nous permettre de remplacer les organes défectueux. Il commença à mettre au point des poumons artificiels mais on lui refusa le droit d'expérimenter sur des êtres humains. Il quitta donc sa chaire à l'université d'Oxford en 1843 et décida de se rendre dans le Nouveau monde et d'y mener ses expériences seul.

Les premières expérimentations échouèrent. Cherchant d'autres méthodes, il commença à s'intéresser à des ouvrages occultes, et aux traditions des peuplades locales. Dix ans de travail acharné plus tard, ayant perdu ses dernières économies dans une tentative folle de mener à bien un projet défiant les lois de la nature, il réussit à capturer l'esprit d'un manitou et à l'enfermer dans un réceptacle de plomb et de cuivre. Ceci lui permit de créer une sorte de pile capable de nourrir d'énergie spirituelle les organes artificiels.

Ainsi naquit Adam, en hommage à l'œuvre de Mary Shelley. Adam n'était qu'un corps mort qu'Aiden avait vidé pour en remplacer tous les organes vitaux, mais aussi les articulations et cartilages, par des éléments mécaniques. Son cerveau avait été extrait, trop endommagé, et remplacé par une série de rouages censés pouvoir contrôler ses mouvements. Et il se réveilla. Mais cette première expérience réussie eut des conséquences dramatiques : habité par l'esprit affaibli d'un manitou prisonnier, Adam était doué de son propre libre arbitre. La créature commença par feindre une totale absence de volonté, puis elle piégea son créateur et le tua. L'esprit du manitou n'était cependant pas totalement maître de lui-même et, d'une certaine manière, il se plia à sa nouvelle nature mécanique, devenant le premier des Clockwork Men. Utilisant les expérimentations menées par son créateur comme base, Adam commença à modifier Aiden et le rendit intégralement mécanique. Il utilisa une partie de l'essence du Manitou pour l'insuffler à une nouvelle pile spirituelle, dans laquelle il captura aussi l'esprit d'Aiden et ses connaissances, et il anima sa première création : Père. Lui et Adam entreprirent alors de commencer à répandre leur nouvelle espèce.

Le mode opératoire des Clockwork Men est le même depuis une vingtaine d'années. Ils commencent par piller quelques entrepôts, la nuit, afin de récupérer les métaux nécessaires à la construction des piles et des rouages. Quelques semaines après ces vols, ils commettent une série d'enlèvements dans les bas quartiers, étalés sur quelques nuits. Une fois cela fait et les victimes ramenées dans leur entrepôt perdu en pleine nature, à l'extérieur de la ville, ils procèdent à la transformation. Les victimes sont découpées vivantes, leurs organes remplacés, et l'essence du manitou mêlée à leur esprit dans une pile spirituelle, faisant d'elles des Clockwork Men à leur tour. Depuis vingt ans, leur nombre grossit petit à petit et chaque vague d'enlèvements (en général deux fois par an) voit la disparition de plus en plus de matériel et de victimes. On en dénombre actuellement plus de deux cents et, déjà, certains ont été dispatchés dans les villes plus au sud afin de ne pas trop attirer l'attention. Ainsi, toute la Côte Est semble, actuellement, être leur terrain de chasse.

Ces créatures semblent totalement influencées par leur mécanique. Ce sont des machines qui pensent de manière logique. Leur force est supérieure à celle d'un être humain, et quand ils sont là, on peut entendre ces bruits de rouages et ces tic-tacs qui les caractérisent. Toujours habillés de noir, leur tête recouverte d'un chapeau cachant un crâne ouvert dans lequel on aperçoit de complexes rouages, ils parcourent la ville la nuit, à la recherche de leurs victimes. Ils sont intelligents et malins, mais ils ne possèdent pas de réelle intuition. Capables de parole, ils parlent d'une voix monotone et monocorde. Mais qu'on ne s'y trompe pas : ils seront capables de rendre la vie dure à quiconque se dressera en travers de leur route. D'autant que le fait d'être habité par une partie de l'essence du même manitou leur confère une sorte d'esprit de

ruche : ils savent ce qui arrive aux autres Clockwork Men, et peuvent même voir par leurs yeux si nécessaire. Et ils sont tous reliés à l'intelligence perverse d'Adam.

Le seul moyen de les détruire est de remonter la piste jusqu'à Adam, désormais caché dans un ancien réseau de cavernes souterraines non loin de New York, en bord de mer, et de le détruire. Ce dernier possède cependant une véritable petite armée qu'il faudra défaire avant. Mais devrait-il tomber et sa pile spirituelle être exorcisée, alors tous les autres Clockwork Men tomberont. Et ses opposants pourraient bien trouver un allié inattendu en la personne de Père. En effet, ce dernier a conservé, à l'insu d'Adam, une partie de son libre arbitre. Fatigué, il cherche des personnes pour l'aider à en finir et déjà il a trouvé comment infiltrer l'esprit de certains Clockwork Men afin de s'en servir comme messagers, ou de contrôler un temps leurs actions. Mais ce n'est qu'une question de temps avant qu'Adam ne s'en aperçoive.



CLOCKWORK MAN

Allure - 6

Sans peur — Les Clockwork Men sont immunisés contre la Terreur et l'Intimidation.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d4	d10	d10

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8 (1)

Armure +1 — muscles renforcés et organes mécaniques.

Créature quasi-artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, immunisé contre les poisons et les maladies. Les attaques ciblées affectent les Clockwork Men normalement.

Esprit de ruche — les Clockwork Men peuvent communiquer à distance avec leurs semblables et même voir par leurs yeux si nécessaire. Ils sont tous reliés à l'esprit d'Adam, et s'ils disposent de temps (une minute), ils peuvent utiliser l'Intellect ou les Compétences liées à l'Intellect de leur créateur lors d'un jet de Trait.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Revolver	d6	2d6
<i>12/24/48, CdT 1, PA 1</i>		
Arme	Combat	Dégâts
Couteau	d8	d10+d4

ÉQUIPEMENT

Un grand chapeau, en général un revolver et un grand couteau.

ADAM



Allure — 6

Sans peur — Adam est immunisé contre la Terreur et l'Intimidation.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d10	d6	d12	d12

Compétences — Combat d8, Connaissance (Science) d10, Discrétion d8, Intimidation d10, Perception d6, Réparation d10, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9 (1)

Armure +1 — muscles renforcés et organes mécaniques.

Créature quasi-artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, immunisé contre les poisons et les maladies. Les attaques ciblées affectent Adam normalement.

Esprit de ruche — Adam peut communiquer à distance avec les Clockwork Men et voir par leurs yeux si nécessaire. Par un effort de concentration, il peut même prendre le contrôle total d'un de ses sbires pendant quelques minutes.

Faiblesse — si Adam est vaincu et que sa pile spirituelle est exorcisée, tous les Clockwork Men cessent immédiatement de fonctionner (y compris Aiden).

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Revolver	d6	2d6
<i>12/24/48, CdT 1, PA 1</i>		
Arme	Combat	Dégâts
Canne-épée	d8	d12+d4

ÉQUIPEMENT

Un grand chapeau, un revolver et une canne-épée.

AIDEN LYONS



REEVES « PÈRE »

Allure — 6

Sans peur — Aiden est immunisé contre la Terreur et l'Intimidation.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d12+1	d8	d10	d10

Compétences — Combat d6, Connaissance (Science) d12, Discrétion d4, Perception d6, Recherche d8, Réparation d12, Science étrange d10, Tir d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	8 (1)

Armure +1 — muscles renforcés et organes mécaniques.

Créature quasi-artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, immunisé contre les poisons et les maladies. Les attaques ciblées affectent Aiden normalement.

Esprit de ruche — Aiden peut communiquer à distance avec les Clockwork Men et même voir par leurs yeux si nécessaire. Par un effort de concentration, il peut même prendre le contrôle total d'un des Clockwork Men (à l'exception d'Adam) pendant quelques minutes.

ÉQUIPEMENT

Un grand chapeau, matériel de bricolage.



THE MARY-ANN'S LUCKY GUESS

Le Mississippi est l'un des fleuves les plus fréquentés de l'Amérique du nord, mais c'est aussi un fleuve rempli de mystères et de manifestations étranges.

Certains parlent du Mary-Ann's Lucky Guess, un vapeur allant et venant au gré des saisons sur les flots du fleuve. On parle souvent de William Brackensforth, son propriétaire, connu pour sa fortune, sa bonhomie et ses emportements. Tout le monde parle de lui et de son navire, plus gros, dit-on, que n'importe quel bateau à vapeur. Aucune ville, aucun port ne semble l'avoir aperçu ou accueilli depuis des années. Pourtant, bien des gens parlent du Mary-Ann's Lucky Guess et disent l'avoir croisé. Certains parlent des richesses que l'on y trouve et des salles de jeu qui permettent à un homme chanceux, ou habile, de faire fortune en une nuit. On parle de ses fêtes et de son alcool qui coule à flot, de ses danseuses et de ses serveuses qui font chavirer les cœurs. Il faut cependant remarquer que tous ceux qui en parlent n'ont jamais eux-mêmes été à bord du fabuleux navire, et pour cause : s'il est facile d'y monter, il est bien plus compliqué d'en descendre.

Le navire ne navigue que sur les eaux du Mississippi, et ouvre son accès à tous ceux désireux d'y jouer et d'y faire fortune. Toute personne présentant sincèrement ce désir et se trouvant à la tombée de la nuit au bord du fleuve, sur un des nombreux quais isolés ou abandonnés qui fleurissent le long de ses eaux, peut voir la silhouette imposante du vapeur apparaître au loin. En quelques minutes, le navire s'amare et laisse tomber une rampe d'accès permettant aux joueurs avides de richesses de monter à bord.

Là, ils sont accueillis dans le faste et le luxe par une horde d'hôtes – mais aussi d'hôtes – plus charmants les unes que les autres. Et c'est le sieur Brackensforth qui les reçoit. La moitié de son visage est cachée par un masque de métal étrange, dont l'unique œil semble parfois briller d'une lueur malsaine. Son sourire est cependant toujours rassurant et accueillant, et c'est lui qui les mène jusqu'à une cabine où déposer leurs affaires avant de les conduire dans la grande salle de jeu où tous se perdent au milieu d'une foule trop occupée à jouer, au poker en général, pour se préoccuper de ce qui se passe tout autour.

Car la vérité est là : personne ne peut gagner sur le Mary-Ann's Lucky Guess. Les joueurs sont destinés à perdre, encore et toujours. Mais le navire est bien plus vicieux que d'entraîner ses passagers à perdre en permanence : il laisse parfois un peu de répit, permettant

à l'infortunée victime de se refaire le temps de quelques coups, de retrouver l'espoir de gagner encore plus... avant de retomber dans la spirale de l'échec et de l'endettement. Sir William Brackensforth est grand seigneur cependant, et propose toujours de prêter un peu plus d'argent aux infortunés. Ces derniers, poussés par une compulsion surnaturelle, acceptent et vendent petit à petit tout ce qui leur reste, jusqu'à lui vendre leur vie, leur esprit et leur âme. Alors que leur ultime main finit de les ruiner, ils deviennent esclaves du navire, hôtes et hôtesse involontaires, serveurs éternels de leur terrible patron : William Brackensforth.

En réalité, le navire existe entre deux mondes, passant du monde des esprits à celui des hommes le temps de trouver de nouvelles victimes. Il est attiré par la cupidité et l'amour des jeux d'argent. Et surtout, son capitaine est, lui, bien réel. Ce n'est pas un fantôme ou un esprit, mais un homme qui, d'une certaine manière, réussit à dompter la mort elle-même. Si l'on ne sait comment, il réussit à créer une passerelle entre le monde des morts et celui des vivants, qu'il traverse régulièrement. Dans le monde des vivants, il recrute ses futures victimes et les emmène avec lui. Dans le monde des morts, il les consume et s'approprie la puissance de leur esprit pour nourrir sa propre immortalité. Une fois leur esprit consumé, ses victimes deviennent des marionnettes obéissant à ses moindres désirs et restent alors jusqu'à ce que leur corps tombe en morceaux et qu'il s'en débarasse où l'on ne les retrouvera pas.

Si le Mary-Ann's Lucky Guess est, aux yeux de beaucoup, une simple légende, certains savent que la légende cache une réalité bien plus sombre. La plupart d'entre eux ne savent cependant rien de la vérité, ni du but du navire maudit. Ils savent seulement que nul n'en est jamais ressorti. Certains s'intéressent de près au capitaine Brackensforth et à son masque étrange. Ils pensent que c'est dans ce dernier qu'est contenue son immortalité, qu'il est un réceptacle pour les esprits de toutes ses victimes. D'autres supposent qu'il permet de cacher sa véritable nature. Les plus fous pensent qu'en plus de cela, le navire est rempli de richesses au-delà de ce que l'on peut imaginer et rêvent de le trouver et de le piller.

En réalité, Brackensforth n'était pas un capitaine comme les autres. Il était avant tout versé dans l'art de la sorcellerie. Ses recherches le menèrent jusqu'à un rituel qui lui permit, il y a plusieurs décennies, de se nourrir de l'esprit de sa première victime. Le problème était qu'il lui fallait réduire sa victime au désespoir le plus profond

avant de pouvoir totalement s'approprier son esprit. Animé par l'esprit du jeu, il constata combien l'avidité humaine pouvait mener à un profond désespoir. Il décida alors de créer un lieu dans lequel il pourrait attirer les faibles et se nourrir d'eux sans jamais être inquiété. Un navire, toujours en mouvement, était le meilleur moyen de ne pas attirer l'attention.

Avec les années, le corps de William s'est vidé. Aujourd'hui, il ne reste plus qu'une enveloppe pas plus épaisse que la porcelaine d'une poupée. Si l'on lui retirait son masque, l'infortuné spectateur n'apercevrait

que du vide. Le meilleur moyen de le tuer est d'ailleurs de briser ce masque maudit : les esprits de ses victimes s'échapperaient les uns après les autres, ne laissant plus derrière eux qu'une carcasse sèche tombant en morceaux, une fois le dernier d'entre eux libéré. Le navire réapparaîtrait alors sur le fleuve, là où il avait été aperçu pour la dernière fois. Il ne s'agirait plus que d'une épave remplie de cadavres, dont les seuls survivants, ces rares joueurs encore en vie, seraient exsangues et usés par le temps. Un spectacle de désolation et de mort. Il n'y a pas de fin heureuse, sur le Mary-Ann's Lucky Guess.



WILLIAM BRACKENSFORTH



Allure — 6
Charisme — +2
Trempe — 5

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d10	d10	d6	d6

Compétences — Combat d6, Connaissance (Occultisme) d12, Discrétion d8, Intimidation d10+2, Jeu d12, Magie d10, Navigation d10, Perception d8, Persuasion d12+2, Recherche d10, Tir d6, Tripes d12+5

Atouts — Arcanes (Magie noire), Charismatique, Grande source de pouvoir, Résistance aux arcanes, Sang-froid, Très riche, Volonté de fer

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Invulnérabilité — William Brackensforth ne peut être blessé qu'en brisant son masque. Il peut être Secoué par d'autres attaques, mais jamais Blessé.

Mort-vivant — William Brackensforth n'est plus du monde des vivants depuis longtemps. Il n'existe plus que grâce à son masque et aux âmes qu'il récupère à bord du Mary-Ann's Lucky Guess. +2 en Résistance et pour récupérer d'un état Secoué. Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires (sauf si elles visent le Masque).

Faiblesse — Seules les attaques ciblant son masque (attaque ciblée à -6) peuvent blesser réellement William Brackensforth. Le masque a une Résistance de 10. Voir la règle « Casser des trucs », p. 115 du livre de règles.

ATTAQUE

Points de pouvoir — 25 + 10 (Masque)

Pouvoirs — *Armure, Augmentation/Diminution de Trait, Barrière, Choc, Éclair, Déflexion, Détection/Dissimulation d'Arcanes, Marionnette, Ténèbres, Terreur, Zombi.*

Drain de l'Âme — Quand William Brackensforth a besoin d'urgence de Points de Pouvoir, il draine cette énergie du fond de son âme. Avant d'utiliser cette dangereuse faculté, il décide d'abord du nombre de Points de Pouvoir qu'il veut drainer. Il fait alors un jet d'Âme avec comme malus le nombre de points choisi (c'est une Action libre). Si le résultat de son dé d'Âme est de 1 ou moins, il encaisse une blessure et perd aussitôt conscience durant 1d6 heures. Sur un échec, il subit une Blessure. Avec un succès ou mieux, William Brackensforth obtient les Points de Pouvoir désirés et s'en sert aussitôt pour activer un pouvoir (ces points ne se conservent pas).

HÔTES ET HÔTESSES

Allure — 6
Charisme — +2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d4	d6	d6

Compétences — Combat d6, Jeu d6, Perception d6, Persuasion d6+2, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Mort-vivant — +2 en Résistance et pour récupérer d'un état Secoué. Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Sans peur — Immunisés contre la Terreur et l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Revolver	d6	2d6

Notes : 12/24/48, CdT 1, PA 1



LE BATAILLON DE LA MORT DU COLONEL AMOS

Envoyés au casse-pipe par un état-major confédéré dépassé par les événements, le Colonel Amos et ses hommes furent massacrés par un bataillon de soldat de l'Union le 12 mai 1862 à 120 km à l'est de Carson City, au Nevada. À la tête de 10 de ses meilleurs hommes, Amos devait mener une mission de renseignement d'une durée de 5 jours avant de rejoindre un camp avancé de la Confédération près de la frontière du Texas. Leurs informations ne contenaient aucune précision quant à la présence de troupe de l'Union dans cette région. Ils périrent tous dans une embuscade. Leurs corps, ainsi que les cadavres de leurs chevaux furent jetés par les Yankees dans un ravin. Cette escarmouche ne fut jamais notée au chapitre par le Capitaine Hudson, alors à la tête du bataillon responsable de la mort d'Amos et ses hommes.

Amos emporta dans l'autre monde 14 soldats de l'Union. Voyant ses hommes tomber comme des mouches sous les balles ennemies, il rentra dans une forme de frénésie destructrice. Il aura fallu 18 balles pour venir à bout du colonel. Puis ils furent recrachés de l'Abîme.

Quelques mois plus tard, le Capitaine Hudson et 25 de ses hommes furent retrouvés morts dans leur camp de base, à Carson City. Les cowboys qui découvrirent le carnage rapportèrent plusieurs faits étranges. Les marques d'impacts visibles sur les corps ne correspondaient à aucun projectile connus. Les plaies avaient l'apparence de boursoufflure cautérisées. Le détail le plus étrange était le suivant : les victimes étaient décapitées. Mais personne ne retrouva la trace des têtes.

D'après les Chamanes vivant dans la région, Amos et ses hommes ont été renvoyé sur Terre de l'Autre Monde. L'Esprit Suprême ne voulait pas les accueillir. Toutes les personnes qui connaissent la légende ont une version différente à proposer. Ils sont présentés parfois comme des pères Fouettard, des hors-la-loi, ou comme les esprits vengeurs des Confédérés morts au combat. De leur vivant, Amos et ses hommes n'hésitaient jamais à utiliser une extrême violence lors des combats. Le Colonel avait même une réputation d'homme sadique, obsédé par la mort et la soumission de ses ennemis. Les soldats confédérés connaissant la légende de ce bataillon de maudits avançaient que le Diable en personne a eu peur d'eux, et qu'il les a chassés de l'Enfer.

Toujours est-il que depuis leur mise à mort, ils arpentent le territoire de l'Ouest du pays, de la frontière mexicaine au Nord, de la côte Pacifique au désert. Ils sont devenus des spectres dévastateurs, pour qui les croise. Ils apparaissent la nuit, précédés par un épais nuage de brume dans lequel ils se dissimulent. Leur apparence n'a pas évoluée, si ce n'est qu'ils portent tous les marques et impacts de balles qui les envoyèrent de vie à trépas. Leurs montures affichent les mêmes stigmates. Ils attaquent sans distinction les militaires de l'Union ou les Confédérés. Dès que des personnages campent à la belle étoile, les probabilités de croiser la route du Bataillon des Morts sont grandes. Ils ne font pas de prisonniers, attaquent à tous les coups et emportent avec eux les têtes de leurs victimes.

Informations complémentaires :

♣ Ils n'apparaissent que la nuit, en dehors des villes. ils ne rentrent pas dans les villes, villages, bourgs habités. Néanmoins, ils n'hésitent pas à s'introduire dans une ville fantôme.

♣ Ils apparaissent arbitrairement et attaquent sans raison apparente. Si les PJ sont en pleine bagarre avec un groupe de PNJ, ils s'en prendront, sans distinction, aux deux équipes. Amos, lui, se focalisera sur l'adversaire qu'il estime le plus dangereux.

♣ Ils sont plutôt bien conservés. Leurs plaies sont toujours visibles, ce qui leur confère une apparence de mort-vivant bien réelle. Contrairement à des Zombis, ils se déplacent à vitesse normale. Leur peau tire sur un léger teint verdâtre, leurs vêtements sont poussiéreux et usés. Ils sont effrayants et dangereux.

♣ Dès l'instant de leur apparition, le Niveau de Terreur augmente immédiatement d'un cran dans la région. Ils n'apparaissent jamais deux fois dans la même zone, si un délai d'un mois révolu n'est pas écoulé.

HOMMES D'AMOS

Allure — 6

Charisme — -6

Handicaps — Sale Caractère, Sanguinaire

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4	d6	d8	d8

Compétences — Combat d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	8

Atouts — Esquive

Mort-vivant — +2 en Résistance et pour récupérer d'un état Secoué. Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Régénération rapide — Les hommes d'Amos peuvent tenter un jet de guérison naturelle à chaque round, même lorsqu'ils sont hors combat. La seule manière de les vaincre est de tuer leur commandant de manière définitive.

Sans peur — Immunisés contre la Terreur et l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Pistolet	d8	2d6
<i>12/24/48, CdT 1, PA 1</i>		
Arme	Combat	Dégâts
Sabre	d6	d8+d6

COLONEL AMOS



Allure — 6

Charisme — -6

Handicaps — Sale Caractère, Sanguinaire

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d8	d6	d10	d10

Compétences — Combat d10, Discrétion d6, Intimidation d12+2, Perception d6, Tir d10

DÉFENSE

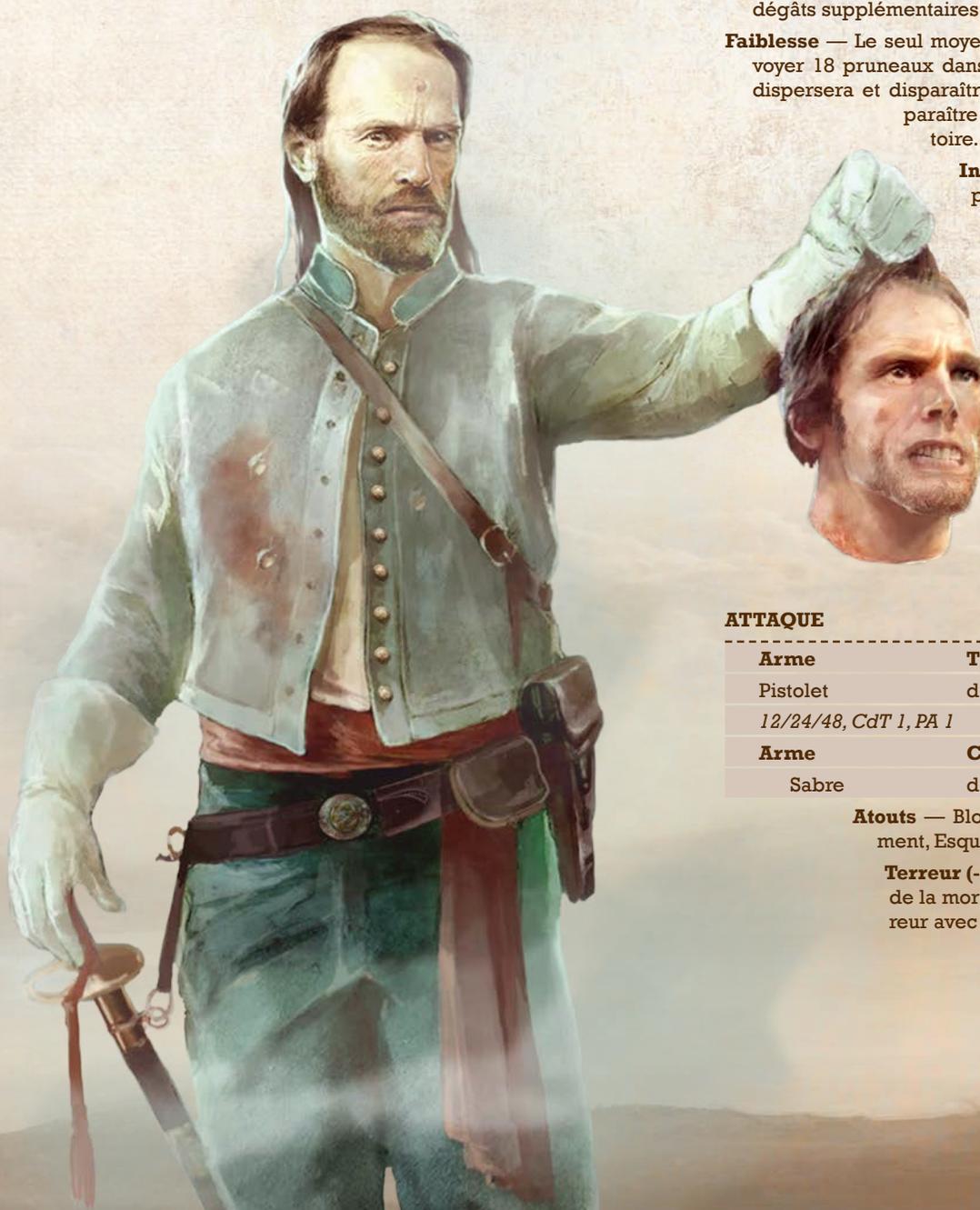
Parade	Résistance
8	9

Mort-vivant — +2 en Résistance et pour récupérer d'un état Secoué. Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Faiblesse — Le seul moyen d'en venir à bout est d'envoyer 18 pruneaux dans sa carcasse. Le Bataillon se dispersera et disparaîtra dans la brume, pour réapparaître sur une autre partie du territoire.

Invulnérabilité — Amos ne peut être tué. Il peut être Secoué par d'autres attaques, mais jamais Blessé.

Sans peur — Immunisé contre la Terreur et l'Intimidation.



ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Pistolet	d10	2d6
<i>12/24/48, CdT 1, PA 1</i>		
Arme	Combat	Dégâts
Sabre	d10	d10+d6

Atouts — Blocage, Combatif, Commandement, Esquive, Inspiration

Terreur (-2) — L'apparition du bataillon de la mort oblige à faire un test de Terreur avec un malus de -2.

CRÉATURES...





CARCHARODON

MEGALODON, « LA TERREUR GRISE »

Les entrailles de la Terre ont craché cette abomination après le Grand Tremblement de terre. Le premier marin à avoir croisé la route de ce requin géant est Marcus Abbott. Abbott naviguait à quelques mètres des côtes aux larges de Shan Fan, quelques semaines après le séisme. Son vapeur, un navire de marchandise de 14 mètres propulsé par une roue à aubes construite par les ateliers Fergis, transportait plusieurs tonnes de vivres qu'Abbott et Braxton, son second, devaient livrer au nord de l'État. D'abord, le bateau vibra sous un impact violent provenant du dessous. Les deux hommes pensèrent avoir percuté une roche immergée. Ils n'eurent pas le temps de s'interroger d'avantage. Quelques secondes plus tard, l'avant du bateau tout entier disparut dans la gueule d'un requin aux dimensions exceptionnelles. Le transporteur coula en une poignée de secondes. Abbott réussit à nager jusqu'au rivage, et vit Braxton, emmêlé dans des cordages, couler avec les restes du navire. Dans le rapport qu'il fit aux autorités, Abbott décrit un monstre d'une vingtaine de mètres, capable de placer dans sa gueule deux diligences. Personne ne crut sa version. Connu pour ses penchants pour la bouteille, le dossier conclut à une perte de contrôle du vapeur qui alla se fracasser contre les roches saillantes émergeant non loin des côtes. Le tremblement de terre et le Grand Labyrinthe rendirent les cartes de navigation caduques. Cet élément suffit à faire d'Abbott un affabulateur qui ne voulait pas perdre la face.

Quelques jours plus tard, le Landon Cruiser, le Telemak et le Vinson connurent le même sort. Cette fois, le témoignage des survivants ne laissa plus de place au doute. Un animal identifié comme un requin, affichant des dimensions dépassant tout ce qui était connu à l'époque, avait pris ses quartiers à proximité des côtes de la Californie. Plusieurs naturalistes mandatèrent des embarcations pour partir à l'étude de ce nouveau spécimen. Les rencontres avec ce géant des mers se traduisirent presque toutes par des attaques dévastatrices pour les bateaux et leurs équipages. Les renseignements glanés permettent d'affirmer que ce monstre est apparemment solitaire. Il ne chasse pas en groupe. Ses dimensions le donnent pour une vingtaine de mètres de long, même si deux spécimens plus proches de la trentaine ont été observés près des côtes au nord de Shan Fan. La mâchoire du monstre peut allègrement tenir une diligence. Sa

force est surnaturelle. Il commence systématiquement ses attaques par un violent coup de museau sous la cale. Quelques instants plus tard, le temps pour lui de replonger pour prendre son élan, il déchire la proue entre ses dents. Le navire commence alors à sombrer. Il ne reste plus pour la bête qu'à avaler tout ce que bon lui semble.

Certaines embarcations, principalement des navires de guerres aux dimensions imposantes, sont parvenues à résister à ses assauts. Le requin a plus de mal avec les bateaux de plus de 30 mètres.

La présence de ce monstre a redéfini les règles d'utilisation de l'espace maritime. Les compagnies de transports et les flottes militaires ont renforcé leurs navires. Les proues sont très souvent blindées, ainsi qu'une large partie de la coque, et les quilles. Les compagnies dotées des moyens nécessaires n'hésitent pas à envoyer un bateau vétuste comme leurre en tête de cortège. Les routes de commerce sont sans cesse redessinées. Les amirautes des deux factions dépensent des fortunes en observation pour éviter à leur flotte de croiser cette bête incontrôlable. Ses attaques ont fait perdre des fortunes à la quasi-totalité des armateurs de la côte.

Il n'est pas rare que des sociétés fortunées fassent appel à des chasseurs afin d'escorter des navires transportant des matières de valeur. Les émoluments réclamés par ces têtes brûlées sont conséquents. La protection s'organise nuit et jour, et s'arrête après trois jours lorsque le convoi part à l'ouest. Aucune attaque n'a été observée lorsque les navires s'éloignent de façon conséquente de la côte. Le prédateur préfère apparemment rester près de son garde-manger. La dynamite permet de tenir la bête éloignée. Personne n'a jusqu'à présent réussi à ramener un spécimen sur la terre ferme. Pour la simple et bonne raison que personne n'a réussi à tuer une seule bestiole de cette espèce.

Plusieurs spécialistes de la Science étrange étudient l'animal. Le sous-marin est un bon moyen pour s'en approcher, il n'attaque pas cette embarcation, sauf bien évidemment lorsqu'il croque la proue « pour voir ».

C'est Abbott qui parla le premier de Terreur grise. Le nom est resté. Il est très rare d'entendre les marins parler de requin. Le monstre est toujours mentionné par les termes d'Abbott.

Le niveau de Terreur prend immédiatement 2 points dès qu'une attaque est signalée. Tous les convois prêts pour le départ sont suspendus, le temps de redéfinir de nouvelles routes de navigation.



CARCHARODON MEGALODON « LA TERREUR GRISE »



Allure — —

Aquatique — Allure 10.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d6	d12+8	d12

Compétences — Combat d10, Discrétion d6, Intimidation d10, Natation d12, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	19 (3)

Armure (+3) — Peau écailleuse.

Gigantesque — Les adversaires bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque. Armure Lourde. Peut écraser ses cibles en sautant sur le pont d'un navire, infligeant pour des dégâts de d12 + 17 - Taille de l'adversaire. Cette attaque est considérée comme une Arme Lourde.

ATTAQUE

Arme lourde	Combat	Dégâts
Morsure	d10	2d12+8

Taille +9 — Un mégalodon mesure plus de 20 mètres.

Terreur (-2) — L'apparition la Terreur grise oblige à faire un test de Terreur avec un malus de -2.



L'HOMME DE BOUE

Depuis quelques semaines, le quartier chinois de Sacramento est le lieu de morts étranges, dont peu d'habitants s'émeuvent. D'autant que la communauté chinoise n'est pas prompte à s'ouvrir aux autorités. Leur point commun : toutes les victimes ont été noyées dans de la boue, une boue que l'on peut voir déborder de leur bouche et de leur nez. Et déjà, la légende circule : on aurait aperçu celui que l'on nomme « l'Homme de boue ». Le problème est que, désormais, ce dernier semble prêt à s'attaquer aux mineurs et aux autres habitants de la ville. La chose que l'on nomme « l'Homme de boue » n'est pas un homme, ni un être de chair et de sang. Né dans le Rat District, cette chose est à la fois corporelle et spirituelle et elle trouve son origine hors de la ville, loin, au cœur d'une tragédie sanglante.

Les environs de Sacramento n'ont pas toujours été dominés par les Blancs. Autrefois, ils étaient occupés par une tribu qui appartenait au peuple Miwok, dont le nom a été oublié. Cependant, le nom du chamane qui la dirigeait reste dans certaines mémoires, et certains Miwok parlent encore de Corbeau à trois têtes, et de sa connexion toute particulière avec les esprits. Il dirigeait son peuple d'une main douce, et vivait en harmonie avec la nature et les autres tribus des environs. Cette période de quiétude et de sérénité dura, jusqu'à ce que l'Homme blanc arrive.

Aucun survivant de la tribu ne reste pour raconter l'horreur de la nuit où les soldats rasèrent le camp et exterminèrent la tribu. James Coughfield, l'officier à la tête de l'expédition, ne l'oublia cependant jamais. Profondément marqué par cette nuit d'hiver, James garda jusqu'à la fin de ses jours un petit pendentif, arraché sur le corps du chamane, représentant une tête de corbeau stylisée en or. S'il désirait le vendre, il ne put s'y résoudre. Poussé par la culpabilité, il le conserva sur lui en permanence pour se rappeler toujours de l'horreur qu'il avait provoquée. Il quitta l'Armée et se réfugia dans l'alcool. Sa femme quitta Sacramento avec sa fille pour rejoindre leur famille à New York. Il se laissa dépérir et, quand il mourut dans les rues boueuses de Sacramento, assassiné par un créancier peu scrupuleux, la tête dans la boue, le pendentif disparut.

L'histoire aurait pu s'arrêter là si le pendentif de Corbeau à trois têtes n'avait pas été chargé d'une énergie mystique. Ce dernier s'était gorgé de toute la colère et de toute la haine du chamane alors que les siens se faisaient abattre les uns après les autres devant ses yeux. Son influence apporta la misère et la ruine à son porteur, qui termina sa vie misérable, alcoolique et accroc aux jeux. Mais il ne cherchait pas uniquement la mort de James, mais celle de tous ceux qui avaient prospéré sur

les ruines de son peuple. C'est tout Sacramento qui est en danger aujourd'hui.

Quand la rage de Corbeau à trois têtes se retrouva sans porteur, elle chercha un corps pour s'incarner. Mais les pluies emportèrent le médaillon jusqu'à une zone emplies de déchets et de corps d'animaux et de vermines. Ces corps lui servirent à se constituer une existence physique. La magie maudite qui animait le médaillon rassembla les corps d'animaux et, dans un processus assez étrange, utilisèrent la boue environnante pour les unifier et les envelopper. L'Homme de boue était né.

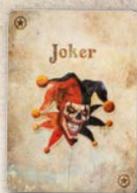
Les témoignages sont divers, mais la créature ne semble se mouvoir que la nuit et elle revient toujours dans la marre putride où elle a pris naissance. On parle ici d'un être de la taille d'un homme, et là d'une créature de plus de deux mètres de haut. En réalité, les deux affirmations sont justes. Chaque fois que l'Homme de boue tue un être humain, il absorbe un peu de son énergie vitale et grandit, devenant de plus en plus imposant. Si, pour le moment, la créature est prudente et semble n'assassiner que lorsqu'elle est certaine de ne pas être vue, nul doute qu'à terme, sa taille pourrait la rendre à ce point dangereuse qu'elle n'aura plus besoin de se cacher, et qu'elle provoquera mort et chaos sur son passage dans toute la ville. Il devient impératif de l'arrêter.

Malheureusement, l'arrêter est une chose difficile. Son corps boueux lui permet de se désintégrer et de se régénérer en à peine quelques jours après les assauts de ses ennemis. Elle ne craint pas la mort, elle ne connaît pas la peur, et a l'intelligence du chasseur aguerri. Elle n'est cependant pas invulnérable, et un peu d'astuce ou de logique devrait permettre d'en découvrir le point faible.

La créature est, en effet, constituée de boue. Ceci la rend très vulnérable à des chaleurs intenses, qui ont tendance à l'assécher. Une fois la boue sèche, elle peut être brisée et révéler l'amas de cadavres animaux dont son intérieur est constitué. Au cœur de cet amas dégoûtant se trouve le médaillon, qu'il conviendra de récupérer et de protéger de tout contact avec un être humain (en le saisissant grâce à un tissu ou à des gants). S'il devait entrer en contact direct avec un être humain, l'esprit de Corbeau à trois têtes prendrait immédiatement possession du corps de l'infortuné (jet d'Âme opposé — le médaillon a une Âme de d12 et peut faire une tentative de possession toutes les 24 heures sur la dernière personne qui l'a touché) et attendrait la nuit pour que le possédé l'emmène jusqu'à une zone boueuse pour l'y jeter, et que l'Homme de boue puisse se reconstituer.

Le médaillon ne peut être détruit. Si l'on tente de le fondre dans une forge, il ne fond pas. Jeté pour ne jamais être retrouvé, il retrouve son chemin vers la terre en quelques jours. Pour en venir à bout, il n'existe que deux solutions. Il faut retrouver un chamane Miwok et le persuader de pratiquer un rituel pour apaiser l'esprit en colère, ou retrouver les membres de l'unité ayant perpétré le massacre ayant présidé à sa création, et les abattre les uns après les autres pour venger la tribu. L'une ou l'autre solution ne seront pas de tout repos, à n'en point douter.

L'HOMME DE BOUE



Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d10	d12+2	d10

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Escalade d8, Intimidation d10, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8 (1)

Armure (+1) — Peau argileuse.

Créature artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, immunisé contre les poisons et les maladies. Les attaques ciblées sont sans effet.

Étouffement — Si l'Homme de boue obtient une Relance sur un jet de Combat, il parvient à assurer une prise sur le visage de sa victime. Considère ça comme une attaque d'empoignade, à l'exception du fait que la

victime subit un niveau de fatigue chaque round tant que l'empoignade est maintenue. Lorsque la victime tombe inconsciente, l'Homme de boue maintient sa prise jusqu'à ce que la victime meure.

Faiblesse (Feu) — L'Homme de boue est très vulnérable au feu. Une attaque de feu provoquant des dégâts ou un état Secoué permet de rendre inefficace sa Régénération Rapide durant un nombre de rounds égal à 1 + le nombre de blessures infligées. C'est le seul moyen de le vaincre. Si l'Homme de boue se retrouve en état critique alors que sa régénération est inactive, il se brise en morceaux et il est possible de récupérer le médillon, ce qui permet de le vaincre définitivement.

Frénésie suprême — L'Homme de boue peut faire deux attaques par round.

Régénération rapide — L'Homme de boue peut tenter un jet de guérison naturelle à chaque round. Cette capacité peut être annulée par des attaques liées au feu.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Pseudopode	d8	d12+d6+2

Terreur — l'apparition de l'Homme de boue oblige à faire un test de Terreur.



LES ÉTALONS FUNESTES

Dans l'Ouest étrange, tout comme dans les États plus à l'est, on parle parfois de ceux que l'on appelle les étalons funestes. Cette légende parle d'étalons fantomatiques que l'on peut parfois apercevoir, galopant la nuit au cœur du désert. Mais rares sont ceux les ayant réellement vus et pouvant le raconter, car apercevoir un étalon funeste est le signe d'une mort imminente.

Certains érudits rapprochent la légende des étalons funestes de celle de la banshee, cette créature issue du folklore irlandais. Ils pensent même qu'il ne s'agirait que d'une transposition de cette dernière. James Mc Conneley, un professeur d'Histoire spécialisé dans les mythes et légendes du nouveau continent a, dans son ouvrage intitulé « Étrangetés de l'ouest, fantômes et réalités », émis l'hypothèse que les étalons ne sont rien de plus qu'une transposition de la légende irlandaise, importée et adaptée par des colons désireux de se raccrocher à un folklore connu dans un monde étranger. Il en veut d'ailleurs pour preuve le fait que les premiers signes des étalons, le premier témoignage, serait issu de la petite ville de Green Flats, fondée par une population majoritairement irlandaise, au nord-est du pays. D'autant que ce dernier n'a pu récolter que des récits de seconde main. Et pour cause.

Les occultistes sont, eux, plus circonspects. Il est vrai que les récits de première main sont une chose d'une grande rareté. Mais ils s'étonnent aussi de voir à quel point les fameux étalons sont aperçus dans tout le pays, et combien les témoignages sont constants et similaires. Malgré la distance et le fait que les témoins ne se sont jamais croisés, chacun raconte à peu près la même histoire. Ceci est d'autant plus étrange qu'une rumeur passée de personne en personne au gré des voyages et des rencontres devrait pourtant se transformer. C'est ainsi que, petit à petit, les récits, déformés par la transmission orale et les particularités culturelles locales, devraient comporter des différences significatives. Cette constance ne semble pas avoir fait revenir en arrière les universitaires s'étant penchés sur la question.

De ce que l'on sait, les choses se passent toujours de la même manière : une personne contemple une immensité sauvage, qu'elle soit au pas de sa porte sur les plaines fertiles du nord est, ou assise à un feu en plein désert dans le sud, et elle entend soudain un hennissement surnaturel. Elle aperçoit au loin un étalon fantomatique et un frisson la parcourt soudain. En un battement de cil, l'étalon disparaît. Pendant sept jours, la victime dort plus profondément qu'à l'accoutumée alors que de ter-

ribles cauchemars l'assaillent, l'épuisant chaque jour un peu plus. La septième nuit, la victime meurt d'une crise cardiaque dans son sommeil. Jamais personne n'a survécu, et les seuls témoins sont ceux qui ont assisté, impuissants, à la mort de l'un de leurs proches.

Si les occultistes pensent que les étalons sont responsables de ces morts, ils sont loin du compte, et la réalité est toute autre. Anak Athop n'est pas connu des érudits. C'est pourtant lui qui est, en réalité, responsable de la malédiction des étalons funestes.

Anak Athop était l'un des guerriers les plus puissants de sa tribu. C'était aussi, parmi les siens, le Parleur aux Chevaux. Laissé pour mort, blessé et incapable de marcher, après une bataille au milieu de l'hiver, son esprit succomba et il dévora les corps de ses camarades tombés au combat pour survivre. Il devint Wendigowak et commença à chasser les hommes pour dévorer leur chair. Wendigowak survécut des siècles durant, devenant de plus en plus puissant à mesure qu'il dévorait le corps de guerriers de valeur, jusqu'à ce qu'il finisse par être vaincu par une tribu désormais oubliée. Mais si son corps avait été détruit par le feu, son esprit, lui, survécut. Faible, sans possibilité de se renforcer, il erra des années durant, jusqu'à réaliser qu'il n'était plus capable de se nourrir de chair, mais que sa faim sans bornes lui permettait de se nourrir d'esprit. Il commença à s'infiltrer dans les rêves de pauvres victimes isolées, les suivant à la trace des jours durant et siphonnant leur esprit petit à petit jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien, ou presque.

Anak Athop ne contrôle, en effet, pas tout le processus. Son esprit, obnubilé par la faim, laisse échapper des bribes de son ancienne vie à chacun de ses repas. C'est ainsi que ce qui restait de l'esprit de ses victimes, ses miettes, trouvèrent une incarnation sous la forme de magnifiques étalons fantomatiques. Ceux que l'on appelle les étalons funestes ne sont rien d'autre que l'émanation de ce qu'il reste des victimes d'Anak Athop. Celui que l'on appelait le Parleur aux Chevaux commença à créer son troupeau, rempli de rémanences spirituelles dévouées à la chasse de nouvelles victimes. Les étalons parcourent les plaines à la recherche d'individus isolés. Mais ils ont surtout l'incroyable capacité de discerner les personnes ayant une connexion particulière avec le monde des esprits et la magie. Cette particularité a évité à Anak Athop de se retrouver confronté à des chamanes ou autres personnes capables de comprendre sa nature spirituelle.

Mais certains étalons sont bien plus que cela. En effet, certains de ces esprits ont, d'une certaine manière, conservé une étincelle de volonté et, depuis quelques décennies maintenant, ils tentent de prévenir les futures victimes. Ce sont les apparitions fugitives que ces dernières aperçoivent avant de mourir : une tentative d'avertissement. Mais pour le moment personne n'a été capable de l'appréhender comme tel, d'autant que leur maître, Anak Athop, les rappelle assez rapidement à l'ordre pour qu'ils ne puissent réellement communi-

quer. Mais si quelqu'un devait trouver le moyen de capturer l'un d'entre eux, grâce à quelque rituel, il pourrait en apprendre beaucoup plus.

Les étalons ne sont pas capables de communiquer avec des mots, mais si on leur laisse le temps, ils sont capables de transmettre quelques images fugitives et confuses. À celles de leur agonie et de leur mort se mêlent les images des victimes qu'ils ont traquées et, parfois, la vision fugitive du fantôme de Wendigoka : Anak Athop.



LA CRÉATURE DE COLD LAKE BAY

Cold Lake Bay avait tout pour être une petite ville tranquille. Installée au bord d'un lac de basse montagne, dans les États du Nord, la bourgade vit de la pêche, du bois et du commerce et ses habitants y coulent une vie ordinaire... Ou presque, si ce n'était pour ce que les gens appellent aujourd'hui la créature de Cold Lake Bay : une chose monstrueuse, dont l'ombre a été régulièrement aperçue sous les eaux du lac. On dit même qu'elle aurait déjà coulé plusieurs barques de pêcheurs. La colère gronde et les habitants commencent à avoir peur.

Mais Cold Lake Bay accueille depuis quelques mois la famille Tenderson, une riche famille d'industriels ayant implanté un petit comptoir commercial pour vendre leurs produits issus du travail du métal : outils, pièces diverses, et même armes à feu. Installés, et désireux de développer la communauté, ils ont su s'imposer comme les bienfaiteurs de Cold Lake Bay et ont décidé de mettre la tête de la bête à prix... Un prix qui attire les convoitises, puisqu'il se monte à plus de mille dollars. Plusieurs chasseurs de monstres sont déjà arrivés en ville, et la plupart se sont cassé les dents sur le moyen de simplement trouver la créature.

Une communauté, un monstre... Si tout était aussi simple. Mais les Tenderson en savent plus que ce qu'ils veulent bien dire aux habitants de Cold Lake Bay, et une autre faction pourrait bien entrer dans la danse : la tribu des Tishaha. Les terres de ces derniers se situent de l'autre côté du lac et ils font partie de ces tribus sédentaires qui vivent là depuis trop de générations pour s'en souvenir. Situé à flanc de montagne, leur village est tout ce qu'il y a de plus simple et, jusqu'à aujourd'hui, ils ne sont jamais entré en conflit avec l'Homme blanc.

Depuis des générations, les Tishahas, sous l'impulsion de leur chamane, Eau-calme, protègent le lac et celui qu'ils appellent « l'Esprit de l'eau ». Mais plus qu'un esprit, il s'agit bien d'un animal préhistorique dont l'habitat n'a jamais été perturbé. Jusqu'à ce que l'Homme blanc vienne, la créature (ou plutôt « les créatures », puisqu'il existe actuellement un mâle et une femelle) vivait en paix, se nourrissant d'algues et de poissons, sans jamais s'attaquer aux hommes. Malheureusement, les rumeurs d'attaques récentes ne sont pas fausses.

Le problème de l'Homme blanc est qu'au fil des ans, il commença à s'aventurer de plus en plus loin sur le lac, jusqu'à se rapprocher de la zone rocheuse du nord. Mais cette dernière est aussi le territoire de chasse de la créature qui a vu en ces pêcheurs importuns un danger,

d'autant qu'ils commençaient de plus en plus à se rapprocher du nid. Et c'est là tout le nœud du problème.

Les créatures nichent au cœur d'une grotte à moitié immergée à laquelle on ne peut accéder que par voie d'eau. Il s'avère que le massif dans lequel elles nichent est aussi extrêmement riche en minerai d'argent. Un minerai d'une pureté rare, nettoyé par les eaux du lac dont il tapisse le fond, et dont l'existence est bien connue de la famille Tenderson. Cette dernière n'est pas venue s'installer là par hasard. Depuis lors, il a déjà tenté de racheter les terres à la tribu, sans succès. Ils tentent maintenant de monter les habitants contre eux afin de les expulser. Mais par sécurité, Herbert Tenderson, le patriarche, a plus d'un tour dans son sac. Pendant que Robert et Alister, ses fils, jouent les durs et poussent la populace au crime, il désire écrire à l'un de ses anciens camarades d'université, désormais général, pour faire appel aux troupes de l'Armée. La tension est à son comble, et la créature continue d'attaquer les pêcheurs les plus aventureux, parfois encouragés, contre forte rémunération par Herbert Tenderson, à s'aventurer sur le lac, dans les zones les plus dangereuses. La créature se défend, ainsi que leur territoire.

La créature, sorte de plésiosaure de six mètres de long, est omnivore. L'homme ne fait pas partie de son régime alimentaire et elle n'est hostile que lorsque l'on se rapproche trop de son territoire direct, qui ne comprend que les eaux se trouvant à quelques minutes de nage de sa tanière. Même si elle se déplace majoritairement sous l'eau, il s'agit d'un mammifère et elle a besoin de remonter régulièrement à la surface pour respirer, une fois toutes les trente minutes environ. Malgré l'air féroce que lui donne la ligne de son crâne, c'est une créature paisible et pacifique. Elle se laisse même approcher par les Indiens Tishahas quand ils se rapprochent des zones les plus rocheuses sur les côtes du lac.

La créature est également capable de sortir de l'eau, mais elle est bien moins véloce sur terre, se déplaçant comme une sorte de phoque géant. Elle le fait cependant régulièrement, notamment quand elle se trouve dans la caverne lui servant de nid, afin de pouvoir dormir. En effet, il lui est impossible de dormir immergée. Ses périodes de sommeil sont donc le moment le plus approprié pour tout prédateur. Et malheureusement pour elle, de nouveaux prédateurs, humains et retors, sont arrivés dans la région.

Son cycle de reproduction et de gestation est terriblement long : il faut trois ans avant qu'une portée arrive enfin à terme et la créature ne connaît que deux cycles de fertilité au cours de sa vie. Les portées se composent en général d'un à trois embryons, et tous ne voient pas le jour. La survie de l'espèce depuis des milliers d'années n'est dû qu'à une combinaison de chance et d'environnement protégé... jusqu'à aujourd'hui. Et la seconde problématique est qu'en ce moment même, la créature femelle est enceinte. Il ne faudra que quelques semaines avant qu'elle mette bas. Si les attaques humaines devaient s'intensifier, la créature n'aurait alors d'autre choix que de se défendre de toutes ses forces. Mais pourra-t-elle résister à la marche du progrès ? Et les Tishahas pourront-ils la protéger ?

LA CRÉATURE DE COLD LAKE BAY



Allure — 6

Aquatique — Allure 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d8	d12+5	d10

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Escalade d8, Intimidation d10, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	15 (2)

Armure (+2) — Peau écailleuse.

Grand — Les adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre la créature.

Taille +6 — La créature mesure environ 6 mètres de long.

Terreur — L'apparition de la créature oblige à faire un test de Terreur.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	d12+d10+5



L'ARBRE AUX MILLE VISAGES

Sur une colline, près de Red Cove, petite bourgade isolée au milieu d'une épaisse forêt, se trouve un ancien séquoia. Immense, ses branches souvent nues projettent une ombre étrange sur les alentours. Les voyageurs sont rares, et plus rares encore sont ceux qui ont eu l'occasion d'apercevoir l'arbre vénérable. Voire, simplement, de repartir vivant du village. Et jusqu'à récemment, cela n'avait pas attiré l'attention des autorités. Depuis quelques temps, cependant, alors que les instances gouvernementales se font de plus en plus présentes, l'État s'inquiète. En effet, trois envoyés officiels ont été dépêchés à Red Cove, et tous ont disparu. Pourtant, si on interroge les villageois, tous s'y sont rendus et en sont repartis. Bien sûr, il existe bien des bandits dans les environs, dont un petit groupe que les villageois appellent simplement les « Hommes de Gart », du nom de celui qui dirige leur petit gang. Mais est-ce la seule explication ?

Red Cove n'est pas un village comme les autres. Derrière son calme apparent et la simplicité de ses habitants semblant tout droit sortis d'une communauté amish, se cache un secret monstrueux.

L'arbre au milieu de la forêt est connu par les gens de Red Cove comme « la Mère ». Et à raison : plus qu'un arbre, il s'agit d'une créature plurimillénaire qui se nourrit depuis toujours des créatures qui l'entourent. Cette plante éveillée abrite un esprit ancien dont on a depuis longtemps oublié l'origine. Les tribus locales avaient depuis longtemps compris, cependant, la menace de la forêt entourant l'arbre, et cette terre était devenue depuis longtemps tabou. L'arbre ne se nourrissait plus que d'animaux et survivait sans réussir à étendre sa zone d'influence. Tout semblait s'être équilibré, et la terre taboue était restée vierge de vie humaine pendant des siècles. C'était sans compter l'arrivée de l'Homme blanc et l'installation d'une petite colonie dans un endroit qui allait bientôt être connu sous le nom de Red Cove.

L'arbre possède une capacité étonnante : il est en mesure d'étendre ses racines pour capturer une victime. Cette dernière se retrouve ensuite attirée sous terre, au sein des racines les plus profondes de l'arbre, et enveloppée d'une sorte de cocon végétal. Là, elle est alors lentement digérée pendant qu'un étrange phénomène se produit : l'arbre produit un fac-similé quasiment parfait de la créature, possédant son instinct, ses forces, ses

faiblesses, mais aussi ses souvenirs. Le fac-similé est végétal mais paraît, à tous égards, animal... tant que l'on n'y regarde pas de trop près ! Un observateur attentif remarquera quelques étrangetés, comme de la mousse à l'intérieur de l'oreille, ou une petite pousse sur le côté d'un coude nu. Mais le plus étrange reste le comportement de ces choses.

Toutes sont reliées à l'esprit de l'arbre qui les contrôle. Depuis qu'il a redécouvert les êtres humains, l'arbre cherche à étendre petit à petit son influence. Après avoir copié l'intégralité des colons de Red Cove, il a commencé à copier les voyageurs de passage, dans l'espoir que leurs fac-similés pourraient sortir de la forêt et répandre ses graines en dehors. Malheureusement, sa puissance n'est pas suffisante pour maintenir le contact avec eux hors des limites de la région et ces derniers s'effondrent en un tas de racines une fois la limite franchie. Mais ce n'est qu'une question de temps avant que l'arbre n'ait assez de puissance pour maintenir le contact jusqu'à la ville la plus proche. Car chaque nouveau voyageur absorbé par lui, chaque nouvel être humain digéré, augmente l'étendue de son pouvoir, alors qu'il consomme littéralement son esprit.

Red Cove ressemble à n'importe quelle petite bourgade paisible. Située dans une clairière au cœur d'une forêt souvent brumeuse, on y accède par une unique route et les voyageurs y sont accueillis avec bienveillance. On leur offre abri, aide, nourriture, et tout le soutien que l'on peut leur apporter. Les hommes de loi sont bien logés, et on répond à toutes leurs questions d'une manière sans doute un peu trop laconique. La vie semble parfaitement réglée, et chaque jour se ressemble. Parfois, un visiteur peut avoir l'impression que les habitants de Red Cove se comprennent d'un regard, sans même se parler. Puis, la nuit venue, les visiteurs sont drogués, capturés, et amenés devant « la Mère » pour être dévorés et renaître comme des rejetons de l'arbre. Cette dernière, tout comme ses rejetons, sont particulièrement vulnérables au feu. Ils en ont même une peur prononcée. Tant qu'il n'y a pas d'invités au village, tous les feux sont donc éteints. Mais dès qu'une personne de l'extérieur arrive, afin de préserver les apparences, on allume feux et lanternes. D'ailleurs, les habitants de Red Cove ne semblent jamais vraiment à l'aise en leur présence et plus ils s'en rapprochent, plus un observateur avisé peut se rendre compte du malaise.

Une petite bande d'hommes, autrefois des membres du village, échappèrent à la « renaissance » du village. Ils s'enfuirent et tentèrent d'alerter la population environnante, mais personne ne les crut. Ils passèrent, au mieux, pour une bande de fous. Menés par Gart, un ancien fermier ayant perdu sa famille (devenue des fac-similés), ils font tout ce qu'ils peuvent pour empêcher les



voyageurs de pénétrer dans le village. Si les avertissements ne fonctionnent pas, ils organisent des attaques très ciblées visant à affaiblir et à repousser, plutôt qu'à tuer. Malheureusement, leur activité a attiré l'attention des hommes de loi et déjà, certains ont été envoyés pour enquêter et appréhender ces « dangereux criminels ».

Et l'arbre n'a plus besoin que de quelques sacrifices avant de pouvoir enfin atteindre Junctiontown, la ville la plus proche.







PRÉTIRES

BAGARREUR



JACK « DYNAMITE JACK » McLAREN



MacLaren, Jack McLaren, pour vous servir, M'dame ! Mais tout le monde m'appelle Dynamite Jack, rapport à qu'j'en connais un rayon en bâtons explosifs. Kess vous dites ? C'est qu'à force de faire exploser des blocs de pierre dans des mines, suis dev'nu un peu dur d'oreille. Ah oui, cette vieille histoire ! Oui, M'dame, les derniers bandits qu'ont cru pouvoir voler le vieux MacLaren, ils reposent au fond d'une mine, d'puis c'temps-là qu'on m'appelle Dynamite Jack. Oui, une partie de la mine s'est effondrée, mais m'a rien volé, alors j'dis qu'ça valait la peine. Pis, j'en trouverai bien une aut', de mine, M'dame. Suis du genre veinard, comme gars.

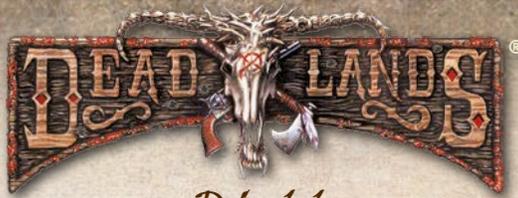
Pour sûr que vous risquez rien avec moi, M'dame, j'sais protéger c'qui a d'la valeur, M'dame.

NOM DU PERSONNAGE

Jack McLaren

Pseudo : Dynamite Jack

Joueur :



- Reloaded -

DESCRIPTION

Taille : 1,75 m Poids : 89 kg

Sexe : Masculin

Âge : 45 ans

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d4
FORCE	d6
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d8

COMPÉTENCES

Combat	d4
Connaissance (Explosifs)	d6
Lancer	d8
Perception	d4
Réparation	d6
Tir	d6
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base	Mod.
6	ALLURE
-2	CHARISME
4	PARADE
6	RÉSISTANCE
1	TREMPE

ÉQUIPEMENT

10 bâtons de dynamite, mule (selle et fontes), allumettes (200), détonateur, 30 m de fil de détonation, 3 amorces, nitro (2 litres), pelle, piolet, couteau, une poignée de cigares, 20 cartouches de scattergun, 20 mèches, 50 balles de revolver

POGNON

27 \$

Rang : Novice

Primes :

ATOUPS

Chanceux
Guérison rapide
Nerf d'acier

HANDICAPS

Dur d'oreille (Mineur)
Héroïque
Sale caractère

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

ARMURE

Zone

Protection

POUVOIR

PP

Portée

Effets/Durée

ARME

Portée

Dégâts CdT

Mun. PA

Notes

NOTES

Scattergun	6/12/24	1-3d6	1-2	2	-	+2 en Tir
Revolver Starr (.44)	12/24/48	2d6+1	1	6	1	Rechargement 2



COMBATTANT



ROGER « SHADOW » BERTHOLE

Tombé amoureux d'une femme mariée, le jeune Roger Berthole s'est fait manipuler par la belle, qui l'a utilisé pour éliminer son riche propriétaire d'époux et hériter de sa fortune. L'amant ayant servi de bouc émissaire, il est obligé de fuir la ville de Denver. Roger s'engage alors comme mercenaire pour des compagnies ferroviaires ou comme garde de caravanes alors qu'il tente d'échapper tant bien que mal aux chasseurs de primes lancés à sa poursuite. Toujours en mouvement, il se fait oublier peu à peu, mais le neveu de l'homme qu'il a assassiné ne renonce pas pour autant et le débusque à chaque fois qu'il s'arrête plus de quelques jours. Roger a bien envisagé de se débarrasser de lui, mais il ne fait pas le poids.

Dans un ultime coup de poker, il vient tout juste de simuler sa propre mort dans un accident de train avant de partir se cacher vers la Californie et le Grand Labyrinthe.

NOM DU PERSONNAGE

Roger Berthole

Pseudo : Shadow

Joueur :



- Reloaded -

DESCRIPTION

Taille : 1,76 m Poids : 80 kg

Sexe : Masculin

Âge : 21 ans

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d4
FORCE	d6
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d6

COMPÉTENCES

Combat	d8
Discrétion	d6
Équitation	d4
Lancer	d6
Perception	d6
Sarcasmes	d4
Tir	d8
Tripes	d4
	d
	d
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
0	CHARISME	
6	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

ÉQUIPEMENT

Cheval (selle et fontes), stetson, munitions (50), un holster et un assortiment de couteaux (5)

POGNON

34 \$

Rang : Novice

Primes :

ATOUPS

Arts martiaux

Sixième sens

Vif

HANDICAPS

Ennemi juré (Majeur)

Prudent

Recherche (Mineur)

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

ARMURE

Zone

Protection

POUVOIR

PP

Portée

Effets/Durée

ARME

Portée

Dégâts

CdT

Mun. PA

Notes

NOTES

Colt Peacemaker .45 12/24/48 2d6+1 1 6 -1

Couteau 3/6/12 d6 + d4 1 5 -

5

10

15

20

25

30

35

COURTISANE



KATHERINE « SNOOP » WILLIAMS

Fille d'une prostituée et d'un père inconnu, la jeune Katherine Williams n'a connu que les bas-fonds de New York. Et c'est en idéalisant son père que la petite fille a grandi, dans l'espoir qu'un jour il viendrait la retirer de son enfer glauque et sordide. Éprise de liberté, elle a fui le domicile familial encore enfant. Elle a alors traîné quelques années avec les gosses du quartier, Irlandais pour la plupart, apprenant l'école de la rue. Devenue prostituée, elle est repérée par le shérif Dragster. Fondateur de l'agence Est de Pinkerton, ce dernier est attendri par la jolie frimousse et l'espièglerie de Kate et l'utilise alors sur des opérations, en échange de sa protection contre les autorités.

... jusqu'à ce qu'elle tue par accident un client, un fils de gros bonnet ! Pour lui éviter de finir sous les roues d'un carrosse, Dragster l'envoie alors à Washington, auprès d'un sénateur, dirigeant occulte des Pinkerton. S'entichant de la môme, le sénateur la met sur plusieurs affaires où ses talents lui donnent accès aux portefeuilles de personnes influentes au sein du jeune Parti républicain.

Après la mort de son patron et une affaire délicate, Kate est cette fois obligée de fuir, loin, à l'Ouest.

NOM DU PERSONNAGE

Katherine Williams

Pseudo : *Snoop*

Joueur :



- Reloaded -

DESCRIPTION

Taille : *1,65 m* Poids : *52 kg*

Sexe : *Féminin*

Âge : *23 ans*

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d6
FORCE	d4
INTELLECT	d8
VIGUEUR	d6

COMPÉTENCES

<i>Combat</i>	d4
<i>Crochetage</i>	d6+2
<i>Discretion</i>	d8+2
<i>Equitation</i>	d4
<i>Escalade</i>	d6+2
<i>Jeu</i>	d4
<i>Perception</i>	d4
<i>Persuasion</i>	d4+2
<i>Sarcasmes</i>	d4
<i>Tir</i>	d6
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
+2	CHARISME	
4	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

ÉQUIPEMENT

Robes, tenue de voyage, cheval (selle, fontes)

POGNON

27 \$

Rang : *Novice*

Primes :

ATOUPS

Séduisante

Voleur

HANDICAPS

Curieuse

Phobie (Insectes - Mineur)

Recherchée (Mineur)

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

ARMURE

Zone

Protection

POUVOIR

PP Portée

Effets/Durée

ARME

Portée

Dégâts CdT

Mun. PA Notes

NOTES

Derringer

5/10/20

2/6

1

1



DISCIPLE DES ARTS MARTIAUX



YAO « AVENGER » FEI

Dans son pays, Yao Fei était un jeune wuxia prometteur, et faisait la fierté de son sifu. Mais un jour, tandis qu'il s'entraînait loin avec son maître, des bandits mirent son village à sac, massacrant tous ses habitants. Parmi les victimes, sa fiancée. Dévasté, Yao Fei sombra rapidement dans l'alcool, sans envie de vivre, ni assez de volonté pour mettre fin à sa misérable existence.

Un jour, son sifu lui donna une nouvelle, un but, et un choix : alors que son élève se laissait sombrer, le sifu avait retrouvé la trace du chef des bandits. Ce dernier avait embarqué pour le Nouveau monde, une région appelée le Grand labyrinthe, pour y servir un seigneur de guerre local. Yao Fei avait le choix : continuer à se tuer à petit feu, ou reprendre sa formation et venger sa fiancée. Dans un sursaut de fierté, le jeune homme traversa le Pacifique avec son maître, qui lui apprit un style adapté à son état. Mais suite à un attaque de pirates, le bateau qui transportait les deux hommes fit naufrage dans le Grand Labyrinthe. Yao Fei fut séparé de son maître, blessé pendant l'assaut. En sa mémoire et celle de sa douce fiancée, il poursuit désormais sa route dans l'Ouest étrange, sur les traces de sa vengeance.



NOM DU PERSONNAGE

Yao Fei

Pseudo : *Avenger*

Joueur :



- Reloaded -

DESCRIPTION

Taille : 1,70 m Poids : 63 kg

Sexe : Masculin

Âge : 22 ans

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d6
FORCE	d6
INTELLECT	d4
VIGUEUR	d6

COMPÉTENCES

Combat	d8
Discrétion	d6
Équitation	d4
Intimidation	d6
Perception	d4
Tripes	d6
*Augmentation de trait	d6
*Déflexion	d6
	d
	d
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base	Mod.
6	ALLURE
-3	CHARISME
6	PARADE
5	RÉSISTANCE
1	TREMPE

ÉQUIPEMENT

Tunique, couteau (For+24), cheval (selle et fontes), 4 bouteilles de torf-bouan, un cheval d'occasion : vieille carne (cheval, Handicap âge), selle, fontes, pilule de rapidité fulgurante (p. 98 Livre de base)

POGNON

60\$

Rang : *Novice*

Primes :

ATOUPS

Arcanes (Maîtrise du Chi)
Arts Martiaux
Kung-fu Supérieur (Homme Ivre)

HANDICAPS

Mauvaise Habitude [Alcoolisme] (Mineur)
Étranger (Mineur)
Serment (Majeur : venger sa fiancée)

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

ARMURE

Zone	Protection	POUVOIR	PP	Portée	Effets/Durée
------	------------	---------	----	--------	--------------

		Aug. de Trait	2	4	3 + 1 PP/round
		Déflexion	2	contact	3 + 1 PP/round

ARME

Portée	Dégâts	CdT	Mun.	PA	Notes
--------	--------	-----	------	----	-------

Couteau	3/6/12	d6+d4			
---------	--------	-------	--	--	--

NOTES

HUCKSTER



KAREN « MISTRESS » PAGE

Le jour, Karen Page est une jeune et très charmante institutrice. La nuit, la jeune femme hante les tables de poker où elle met à profit ses charmes pour déstabiliser ses adversaires masculins, ou pour trouver un partenaire d'un soir. Les hommes tombent forcément dans une de ces deux catégories aux yeux de cette libertine distinguée, probablement le résultat de son éducation par une mère célibataire marquée au fer du viol par des Indiens.

Depuis quelques temps, les cartes ne démangent plus Karen de la manière habituelle. Grâce à elles, un monde occulte, à la fois excitant et angoissant, s'est ouvert à elle, fait de nouveaux pouvoirs et de nouveaux adversaires.

NOM DU PERSONNAGE

Karen Page

Pseudo : *Mistress*

Joueur : _____



- Reloaded -

DESCRIPTION

Taille : *1,63 m* Poids : *54 kg*

Sexe : *Féminin*

Âge : *26 ans*

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d8
FORCE	d4
INTELLECT	d8
VIGUEUR	d6

COMPÉTENCES

<i>Connaissance (Botanique)</i>	d6
<i>Discrétion</i>	d4
<i>Équitation</i>	d4
<i>Jeu</i>	d8
<i>Magie</i>	d4
<i>Perception</i>	d8
<i>Persuasion</i>	d8+2
<i>Sarcasmes</i>	d4
_____	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
+2	CHARISME	
2	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

ÉQUIPEMENT

Robes (2), cheval (selle, fontes), deux jeux de cartes

POGNON

24,50 \$

Rang : *Novice*

Primes : _____

ATOUPS

Séduisante
Arcane (Magie)

HANDICAPS

Bizarrie (dit ce qu'elle pense)
Mauvais rêves
Prudente

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

ARMURE

Zone Protection

POUVOIR

PP Portée Effets/Durée

Colifichets

Spé Vne

1 (C) invoque un objet ordinaire

Pressentiment

3 T

Perm. ; donne une vision du passé

Confusion

1+ Int x 2

Inst. Secoue des cibles spécifiques

ARME

Portée Dégâts CdT Mun. PA Notes

NOTES

Colt Frontier

12/24/48

2d6

1

1

5

10

15

20

25

30

35

PISTOLERO



BUTCH « ROOKIE » DAVIS

Butch « Rookie » Davis est issu d'une famille riche, très riche, une des premières propriétaires de mine de roche fantôme, si ce n'est la première, de l'Ouest. Seul fils de la famille, il était tout désigné pour hériter de cet empire grandissant.

Mais le jeune patriote ne le voyait pas de cet œil et son rêve le plus cher était de rejoindre les hommes en noir de l'Agence, ceux marchant dans l'ombre de son idole le Président Lincoln.

Butch entreprit toutes les démarches possibles afin de rejoindre cette agence gouvernementale, sans succès. Le jeune idéaliste a alors tout plaqué pour acquérir l'expérience du terrain qui lui fait défaut. Son père lui a coupé les vivres, mais sa mère continue de lui envoyer de l'argent en cachette, Butch ne manque donc de rien... Cela suffira-t-il à conserver son air si sûr de lui ?

NOM DU PERSONNAGE

Butch Davis

Pseudo : *Rookie*

Joueur :



- Reloaded -

DESCRIPTION

Taille : *1,75 m* Poids : *80 kg*

Sexe : *Masculin*

Âge : *27 ans*

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d6
FORCE	d6
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d6

COMPÉTENCES

Combat	d4
Discrétion	d6
Équitation	d4
Jeu	d4
Perception	d6
Persuasion	d6+2
Réseaux (famille influente)	d4+2
Tir	d8
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
+2	CHARISME	
4	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

ÉQUIPEMENT

Costume, cheval (selle et fontes), stetson, costumes (3), 50 balles de peacemaker, 50 balles de winchester, Rente de 75000 \$ par an.

POGNON

449 \$

Rang : *Novice*

Primes :

ATOUPS

Séduisant

Riche

HANDICAPS

Bizarrie (idolâtre Abraham Lincoln)

Loyal

Petite nature

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

ARMURE

Zone

Protection

POUVOIR

PP Portée

Effets/Durée

ARME

Portée

Dégâts

CdT

Mun.

PA

Notes

NOTES

Colt Peacemaker .45 12/24/48 2d6+1 1 6 -1

Winchester '.76 24/48/96 2d8 1 2

5

10

15

20

25

30

35

SAVANT FOU



KATELINE « MOUSTIQUE » BROWNE

Kateline Browne est la nièce d'un grand Docteur Savant fou du Grand Labyrinthe qui travaillait sur les voyages dans le temps. Un rival ? Son expérience qui a mal tourné ? Quoi qu'il en soit, le vieil homme a disparu sans laisser de trace, et sa nièce s'est jurée de le retrouver, foi de Kateline Browne...

NOM DU PERSONNAGE

Kateline Browne

Pseudo : Moustique

Joueur :



- Reloaded -

DESCRIPTION

Taille : 1,55 m Poids : 49 kg

Sexe : Féminin

Âge : 15 ans

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d6
FORCE	d4
INTELLECT	d8
VIGUEUR	d6

COMPÉTENCES

Connaissance (Science)	d6
Connaissance (Mécanique)	d6
Discretion	d4
Perception	d6
Recherche	d4
Réparation	d8
Soins	d4
Science étrange	d8
Tir	d6
	d
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
0	CHARISME	
2	PARADE	
4	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

ÉQUIPEMENT

Cheval (selle et fontes), trousse à outils, lunettes, montre

POGNON

46,50 \$

Rang : Novice

Primes :

ATOUPS

Arcanes (Science étrange)
Bricoleuse de génie

HANDICAPS

Frêle
Myope
Serment (retrouver son oncle)

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

ARMURE

Zone

Protection

POUVOIR

PP

Portée

Effets/Durée

Éclair

1-3 12/24/48

2-306 dégâts

ARME

Portée

Dégâts

CdT

Mun. PA

Notes

NOTES

Gigawatt du Dr Browne
(pistolet à éclairs)

Éclair

5

10

15

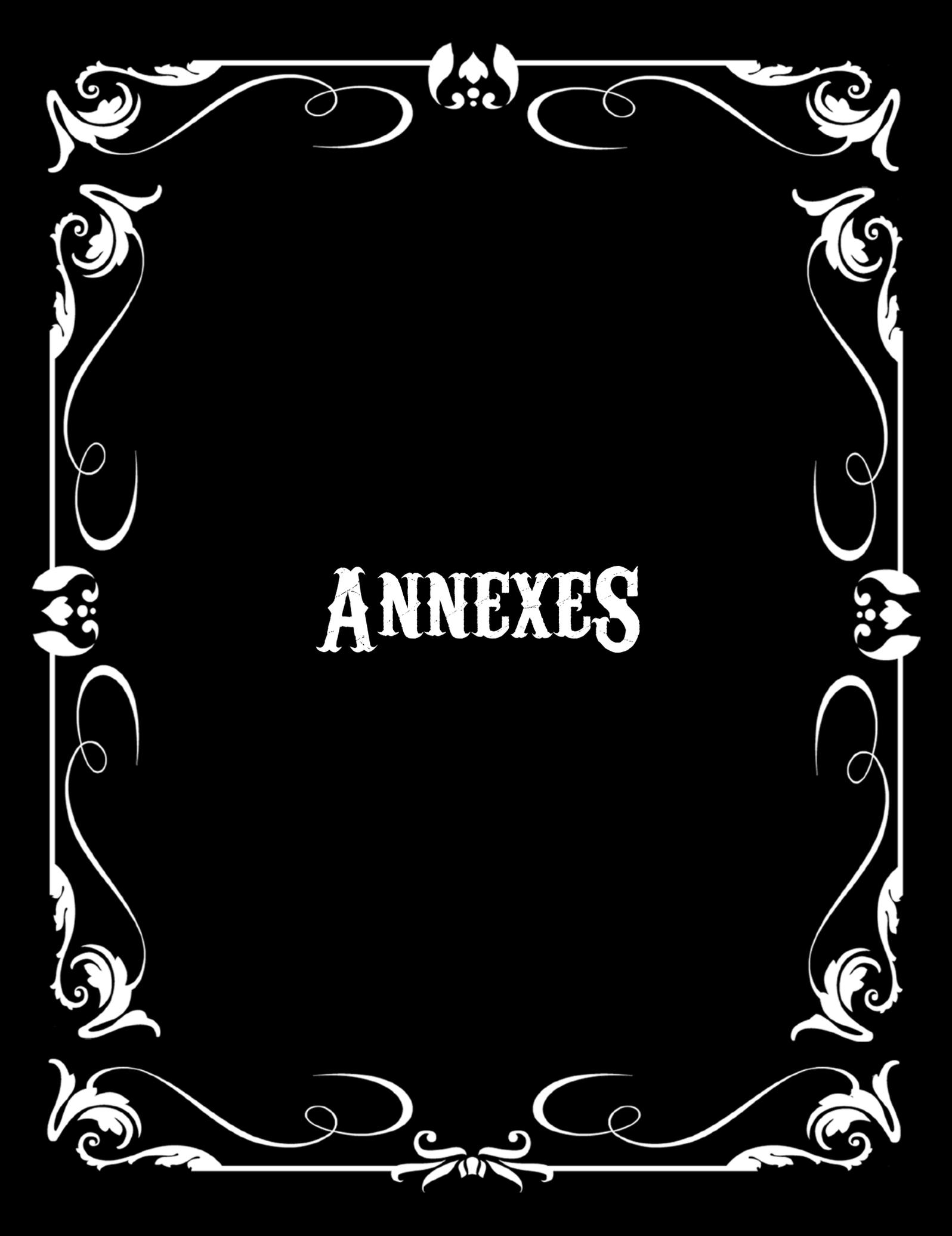
20

25

30

35





ANNEXES

Crimson

* HORS-SÉRIE *



Post

MERCREDI 22 DÉCEMBRE, 1876

BIENVENUE DANS L'OUEST ÉTRANGE!

Paroles d'ailleurs



CONTES DE CALIFORNIE

UN RÉCIT COMMANDÉ PAR *LES ÉCHOS DE SHAN FAN*, POUR LEUR
COLLECTION : " MYTHS AND REALITY OF THE WEIRD WEST " .



Parfois je me demande comment je suis toujours vivant. Entre tous les dingues de la gâchette que j'ai croisés, la guerre et le foutoir qui a suivi le Grand tremblement de terre, on n'est pas loin du miracle. Boh, c'est pas à vous que je ferai croire que j'ai esquivé toutes les balles qu'on a lancées à ma poursuite, mais ma vieille paillasse a connu plus de trucs loufduques que la plupart d'entre vous, bien calés dans vos fauteuils, sous le porche de votre bicoque, n'en connaîtrez jamais. Du moins je l'espère pour vous. Le bon Dieu accorde pas autant de jokers à toutes ses ouailles. C'est impossible. Ou alors c'est un sacré bon tricheur aux cartes.



Je convoyais les paies d'une entreprise de prospection avec Luther Sidwell, les frères Bowers et Lance Vance. On devait rejoindre Lost Angels depuis Yuma avec pas loin de 80 000 \$ dans la diligence blindée. La Gatling chargée à bloc, huilée et astiquée pour vider du pruneau sur les premiers fêlés qui allaient nous braquer. Le truc bizarre, de vous à moi, c'est qu'on arrive à destination sans croiser la route de desperados désireux d'alléger notre carrosse. On traversait des zones paradisiaques comme La réserve des Loups gris, ou Cristal Gulch, une ville réputée pour ne connaître qu'un jour de sobriété intégrale par an. Les Loups gris venaient de se faire mettre une bonne pilule par un groupe de mercenaires sudistes bien sauvages. Ils voulaient faire couler du sang de Blanc, tout en récupérant du papier bien vert. C'est ce jour-là que j'ai compris le pouvoir des manitous. Merde, y a pas mieux pour faire dans

ton bénard quand t'as à peine 20 ans, et que t'as prévu de faire une longue carrière dans la profession. Gene Bowers, qui n'avait certes pas l'intelligence la plus élevée qui soit, commença à faire chanter sœur Gatling dès qu'il aperçut les Indiens. Bon, ils n'auraient pas attendu bien longtemps avant de nous attaquer, mais la démarche n'est pas très gentleman. Lorsque les chamanes nous lancèrent aux fesses les esprits vengeurs de leurs ancêtres, Gene et Bobby Bowers firent un malaise et s'entretruèrent pour une sombre histoire de friandise. Tout ça devait dormir depuis bien longtemps dans leurs souvenirs, et le moins que je puisse dire c'est que ce foutu souvenir ne s'est pas réveillé au bon moment. Lance prend les commandes, je prends la Gatling et on sort de ce traquenard avec deux Bowers de moins mais le pactole sain et sauf. Pour une entrée en matière dans le monde du travail, on pouvait pas rêver plus formateur.



Je comprends les Indiens. On n'est pas, comme qui dirait, tout blanc dans cette histoire. Après tout, ils étaient là avant nous et ils ont un paquet de trucs à revendiquer. Comme le droit de pas aimer le tord-boyaux et de continuer à croire que les ours parlent. Mais bon, on est là, faut faire avec. Pourquoi est-ce qu'on peut pas vivre en communauté, chacun de son côté ? Cette ran-cune tenace de nos amis Peaux-rouges va nous causer des problèmes un jour ou l'autre.

Les Texas Ranger, eux, ils s'en battent l'œil. Y a pas plus vicieux

et violent qu'un étoilé du Sud. Eux et l'armée des Confédérés, faut vraiment s'en méfier. Mais je me souviens d'un épisode où le destin des Rangers et des Agents fut mêlé. J'allais récupérer un certain Mad Dog Rogers. Un braqueur de banque violeur / égorgeur de prostituées. Le client potentiellement à risque. Ce que nos informateurs avaient oublié de nous préciser, c'est qu'entre la dernière fois où il avait été repéré et notre intervention, le coquin s'était fait des amis. 15 pistoleiros, principalement des Mexicains, défoncés à la Tequila et intoxiqués de la gâchette. Roger passait pour une espèce de gourou auprès de ces dingues. Il les avait complètement envoutés. Ils se seraient sacrifiés pour ce type qui, croyez-moi, n'en valait vraiment pas la peine. Mais ça on ne l'a su qu'après. On savait que le gars passait quelques jours à San Carlos, près de la frontière. Déjà, on était sur le territoire des Conf' et des Rangers. Mais San Carlos, c'est la petite bourgade à 3 maisons, une banque et un saloon. Le juge qui voulait voir pendu bien haut et bien court Mad Dog avait, dit-on, une fille qui avait sombré corps et âme dans les bordels. La décente aux enfers classique quand on entreprend de mauvaises relations. Elle s'était fait refroidir par Mad Dog, et son père avait graissé les pontes de l'Agence pour qu'on le ramène. En temps normal, on n'empiète pas sur les platebandes des Texas Rangers, et eux viennent pas nous fricoter les naseaux. Chacun chez soi et les vaches seront bien gardées. Mais là, pas le choix. C'était pas un temps normal.

Lance Vance, Oswald Hammett et moi-même arrivons à San Carlos, arrêtons Rogers pendant

une partie de jambes en l'air avec une travailleuse mexicaine plus lourde que l'âne de mon oncle Seymour. Et nous voilà en route pour le nord. À peine avions-nous descendu l'escalier que quatre Rangers, conduits par le célèbre Walt Hanseker, nous attendaient pour nous délester de notre colis. Et pourquoi pas nous proposer une petite danse pour flatter les égos ? Nos répliques n'eurent pas le temps de quitter nos bouches sèches que le groupe de Rangers encercla le saloon et nous assiégea comme des cafards au fond d'un trou. Par malchance pour Mad Dog, ses amis, armés certes de bonnes intentions, se mirent à tirer comme des malades. Comme par un affreux hasard, la première balle fut pour lui. Sa tête disparue et ses problèmes avec la justice aussi. Le juge était vengé. Foutu destin quand même. Hanseker comprit vite que si nous voulions sortir d'ici vivants, l'alliance était la seule option. Les chicanos avinés furent vite mis en déroute par les professionnels réunis. Je ne revis jamais Hanseker, mais je peux affirmer que ce mec en avait. Il était rapide et juste. Je sais qu'il s'est fait tuer par un shérif de Lost Angels l'année dernière. Ouais, c'est triste, mais Hanseker avait un faible pour les enfants. Il lui arrivait de se rendre quelques jours dans des villes loin de sa juridiction pour passer du bon temps. Pas de chance, on n'est jamais bon avec le pantalon sur les chevilles.



Je me souviens aussi avec tendresse d'un épisode plus absurde. Un riche propriétaire

de saloon organisait un tournoi de poker à Portland. La dote était alléchante, et le gars voulait que les parties se déroulent sans accroc. L'Agence fut mandatée pour encadrer l'évènement. Au bout de deux jours, je me concentre sur un type qui gagnait, dans la difficulté certes, mais mon instinct me disait que ce mec était pas net. Bingo, je démasque un huckster. Bien sûr, ces guignols étaient interdits dans le paysage. Mais lui, c'était un doué. Il arrivait à cacher ses dons et passait les tours sans éveiller les soupçons. Sauf les miens. Le patron et la moitié de la ville voulaient le pendre. Le pauvre gars, doué avec les cartes, mais alors pas courageux. Son futale s'en souvient encore. Avec mon vieux comparse Lance Vance, on le sort de là et on l'escorte dans notre chambre. Pendant que Vance le surveillait, je retenais la foule dehors. J'ai tenu comme ça toute la nuit, en attendant le train du matin, avec mon 6 coups, alors qu'il devait y avoir 40 bonhommes qui réclamaient le goudron et les plumes pour le tricheur. Marrant.



C'est pas toujours aussi rigolo. Le Grand Labyrinthe, tiens, voilà un endroit où je ne me suis jamais senti à l'aise. On convoyait une barge pleine de jolis dollars pour le compte d'une banque de Lost Angels. Près du Phare de Van Horn, une dizaine de tentacules longs comme la mauvaise foi du bon Dieu surgirent de la flottent et entreprirent de nous envoyer par le fond. Mais qu'est ce qu'on a fait pour mériter ça ?? Ces abominations, ces choses qui sortent de l'enfer, mais pour-

quoi ? Les hommes ne sont pas assez fous et tordus, voilà que des créatures du diable polluent notre beau pays. Et celui des Indiens. Autant dire que dans ces situations, il faut du courage et beaucoup de chance. Mon adjoint Sam Smith avait beaucoup du premier, mais alors vraiment pas du second. Pour aller loin dans ce monde, il faut trouver une forme d'équilibre, c'est sûr.

J'ai rencontré plein de bestioles dans mes missions aux quatre coins de la Californie. Mais je n'en ai jamais vu de plus terrifiante que ce que les spécialistes appellent le Shoggoth. Mais qui a pu créer ça ? Des centaines de tonnes de chaires indestructibles, une bouche noire comme les enfers, des tentacules puissants comme les quatre vents. Et quand ils sont plus petits, ils compensent par le vice. J'ai croisé plusieurs de ces bêtes. J'y ai toujours laissé un adjoint. Si je peux donner un conseil à tous les malheureux qui tomberont un jour sur ces maudites bestioles des ténèbres, priez pour avoir un canon, une Gatling ou des ailes. Parce que le Shoggoth ne vous lâchera pas tant que vous ne baignerez pas dans ses intestins visqueux et baveux. Vous ou votre voisin.



Je pourrais continuer ces petits florilèges de souvenirs sur des dizaines de pages, mais j'ai parfois des trous de mémoire assez inquiétants. Mais je peux vous parler un peu de Shan Fan.

J'ai toujours vu les Triades comme une force politique. Certes, nous sommes ici en présence d'un puissant syndicat du

crime, gouverné par des hommes cruels et ambitieux, mais la tradition séculaire cachée derrière cet édifice est fondamentale. Souvent, mes hommes et moi avons eu à intervenir dans des histoires et des enquêtes reliées aux Triades. Par expérience, je savais que les Agents ou les shérifs sautant l'étape où il faut annoncer la couleur aux responsables finissaient sans résultat. Ou morts. J'ai toujours bossé avec les Triades, jamais contre. J'ai ainsi pu retrouver un tueur de prostituées qui terrifiait le quartier de la Lanterne Rouge. Il fut pendu pour le meurtre de 27 filles. Il avoua le matin de l'exécution qu'il en avait en réalité tuées plus de 120.

En échange, les Grands Frères me fournissaient des renseignements infailibles sur d'autres affaires. Souvent, ces affaires comprenaient des éléments qui interféraient avec leur intérêts. Je ne me formalisais pas et j'acceptais. Les résultats comptaient plus que tout pour l'Agence. Notre image de marque dépendait de nos succès. Et même si je peux dire que j'ai arpenté la ville dans ses grandes largeurs, que j'ai dîné à la table des Chinois les plus influents et que j'ai rendu de fiers service aux Triades, je ne serai jamais accepté par la communauté. Je suis et resterai un Gweilo. C'est l'histoire de cette ville. C'est un peu comme pour les Indiens d'ailleurs. C'est chez nous, mais c'est chez eux.



Les Chinois cachent bien leur point de vue sur les choses fantastiques qui fourmillent dans nos régions. La magie, la sor-

cellerie, les monstres, etc. tout ça ils connaissent. Ils ont leurs magiciens et leurs foutus trucs bizarres aussi. Mais ils sont discrets. Finalement c'est un peuple que je respecte beaucoup, les Chinois. Ils savent ce qu'ils veulent et savent s'organiser. Ils se serrent les coudes et respectent leurs traditions. On peut pas en dire autant de tout le monde, croyez-moi sur parole.



Je me souviens d'une dénommée Wanda Clearwater. Elle habitait dans mon village. Une petite bonne femme bien sympathique. Un brin rondouillarde mais elle avait pour elle de faire un bon café. Son seul tort dans la vie fut de choisir pour mari une calamité du nom de Jacob Clearwater. Un joueur de poker de seconde zone, qui avait fini dans le braquage de banque après avoir englouti les économies de la maison dans des parties perdues. Bon, on parle pas d'un pedigree d'ennemi public, mais ce mec était quand même un bon parasite. Il savait néanmoins s'occuper de sa femme, et s'arrangeait toujours pour lui acheter un petit cadeau quand le butin était bien gras. Sauf qu'un jour, pendant qu'il dormait, la Wanda le ligota au lit et alla chercher le shérif. Ce brave Jacob avait sa tête mise à prix pour 3 000 \$. Wanda préféra les billets de banque. On peut voir ça comme un acte citoyen, sûr. Même moi qui suis sensé être du côté de la loi, je devrais trouver ça bien. Sauf que pour moi, elle a commis le pire crime qui soit. La trahison.



Voilà où je veux en venir. C'est les choses fantastiques qui ont défigurées notre pays, yep. Je suis sûr que tout un tas de trucs iraient mieux si on ne redoutait pas une invasion de tiques de prairie dans les ranchs, où si les pêcheurs pouvaient travailler sans s'inquiéter constamment de la présence de pieuvres gigantesques. On ne sait jamais sur quoi on va tomber pendant une mission. C'est devenu bien trop dangereux. La roche fantôme, moi je trouve ça bien trop dingo pour que le jeu en vaille la chandelle. Mais si on savait se serrer les coudes et que les industriels essayaient pas de s'engraisser sur notre dos, si cette foutue guerre pouvait s'arrêter, on se sentirait tous mieux. Mais non, on va tous dans le mur, et ce pays se construit sur des mensonges, des morts et des pots de vin.

Bref, si vous voulez survivre par ici, soyez rapides. Et cultivez votre chance. Y a que ça qui vous aidera. Moi, si je peux témoigner de tout ça aujourd'hui, c'est parce que j'ai depuis longtemps trouvé mon équilibre. Et que je ne me suis jamais attaché à mes collègues. Parce que quand la situation dégénère, vous devrez faire comme moi et vous répéter sans cesse :

« Mieux vaut lui que moi, mieux vaut lui que moi, mieux vaut lui que moi... »

— Par D.W Collins, retraité de l'Agence Pinkerton



LA RÉSIDENTENCE DE LEI PAN



Sur les hauteurs, au Nord de Shan Fan, faisant face à l'Île des Suées, se trouve l'immense demeure de Lei Pan.

La superficie du terrain entourant la maison est de 300 m², composé à l'arrière d'un jardin reproduisant un espace botanique traditionnel cantonais sur plus de 100 m². Le maître des lieux apprécie particulièrement cet endroit. Il vient très régulièrement se poser sur un banc pour déguster un bon thé dans le calme de ce somptueux jardin. Un mur d'enceinte, haut de 3 mètres, délimite le périmètre de la propriété. La seule voie d'accès est protégée par un épais portail en bois massif noir, haut de 4 mètres et surplombé par 2 têtes de dragon dorées se faisant face.

La demeure en elle-même, semblable à une pagode, se compose de 4 étages.

différentes légendes populaires de l'Empire du Milieu. Une peinture d'or habille les bas-reliefs, alors que plusieurs statues d'animaux géants trônent tout autour du hall. Une porte, derrière l'escalier, permet d'accéder à une grande cuisine. Une autre, située au fond de la cuisine, permet de descendre au sous-sol. C'est ici que le personnel entrepose les réserves de nourritures, et tout ce qui est nécessaire à l'entretien de la propriété. Une porte en métal, dissimulée derrière une étagère, donne accès à une passerelle dominant un réservoir d'eau de 5 m de diamètre, profond de 10 mètres. La passerelle est à 4,50 mètres de la surface de l'eau. C'est ici que vit le crocodile géant de Lei Pan. Sur le plafond est visible une trappe.

Le premier étage est celui destiné à la garde personnelle des Tigres Noirs. Une salle d'entraînement de 100 m² leur est attribué, ainsi qu'un dortoir de 16 couchettes. Les Tigres Noirs sont au nombre de 17. Seul leur chef ne dort pas à ce même étage. Ils disposent de centaine de lances, haches, bâtons et sabres.

Le deuxième étage est celui de la grande salle de réception. 200 m² d'opulence. Recouverte d'or, cette salle est construite avec 7 piliers rouges en son centre. 40 statues d'or reproduisant Bouddha sont disposées tout autour

LES 4 ÉTAGES

Le rez-de-chaussée est un grand hall d'entrée, laissant place en son centre à un large escalier. Le luxe est omniprésent. Les murs sont recouverts de fresques traditionnelles chinoises, à la gloire de la nature et des



de la pièce. Une estrade, sur laquelle se trouve un trône sculpté et au dessus de laquelle pend une tête de dragon moulée dans de l'or, prend place au fond de cette salle couverte d'un tissu noir.

Le troisième étage est celui des œuvres d'arts. Sont exposées ici des centaines de masques et d'armures traditionnels de guerriers chinois. Plusieurs lances, couteaux, et armes en tout genre sont accrochées sur les murs. Les armes occidentales sont aussi représentées : 4 canons d'artillerie, 2 mitrailleuses Gatling et d'innombrables armes à feu sont exposées dans des vitrines, alignées au centre de la salle. Des dizaines d'animaux empaillés (tigres, ours, loups, sangliers) décorent cette pièce dédiée à la chasse et l'art de la guerre. Un lit est présent dans cette pièce. C'est ici que dort Kao, le chef des Tigres Noirs, et dernier rempart de Leï Pan.

Le quatrième et dernier étage est celui où réside Leï Pan. L'escalier se termine sur une porte, qui s'ouvre sur une série de 5 portes à doubles battants . Elles sont en bois massif et en or. Le bois est sculpté et repré-

sente des animaux des mythes et légendes chinoises. La cinquième porte s'ouvre sur une pièce de 150 m². Au fond se trouve un paravent, derrière lequel dort Leï Pan sur un magnifique lit à baldaquin. Au centre de la pièce, dissimulée sous un tapis, se trouve la trappe s'ouvrant sur le conduit se déversant dans le réservoir du sous-sol. Hormis un petit bureau et une chaise, cette pièce, dont les murs sont couverts de tissus noirs, n'a rien à offrir. Leï Pan y passe le plus clair de son temps, gérant toutes ses affaires de son petit bureau. Le mécanisme de déclenchement de la trappe est actionné par un bouton incrusté sous le bureau. Lorsqu'il sort, c'est pour s'offrir une promenade dans son jardin. Il dispose également d'un balcon donnant sur l'arrière de la résidence. Il peut admirer d'ici le Grand Labyrinthe.

LES TIGRES NOIRS

17 hommes dévoués, experts en arts martiaux, protégés par des armures de cuir, noires comme les ténèbres. Aucun n'est né sur le sol américain. Leï Pan laisse le soin à Kao de recruter les membres des Tigres Noirs en Chine, dans les meilleures écoles de Kung Fu. Leur casque, évidemment noir, reproduisant une tête de tigre, inspire la peur. Les crocs sont en argent, et les yeux sont des diamants rouges.

7 hommes sont en permanence à l'extérieur de la maison et surveillent les jardins.

2 hommes sont assignés à la surveillance du portail.

8 hommes restent dans la salle d'entraînement, et travaillent toute la journée leur technique de combat, sous les ordres de leur maître, Kao. Kao peut également décider d'arpenter la propriété à sa guise.

Tigres noirs

Allure — 6
Charisme — 0
Trempe — 1

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d10	d8

Compétences — Combat d10, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d8, Tripes d6,

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	6

ATTAQUE

Armes	Combat	Dégâts
Coup de pied	d10	d10+d6
Pouvoirs	Arcanes	
Armure	d6	
Frappe	d8	

Atouts — Arcanes (Maîtrise du chi), Arts Martiaux, Kung fu supérieur (Tan tui ; For+d6).

Points de Pouvoir : 20

Kao

Allure — 6
Charisme — 0
Trempe — 5

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12	d6	d6	d12	d10



Compétences — Combat d12+1, Discrétion d8, Intimidation d10, Perception d8, Tripes d10+5,

DÉFENSE

Parade	Résistance
10	7

Atouts — Acrobate, Arcanes (Maîtrise du chi), Arts Martiaux, Kung fu supérieur (Tan tui ; For+d6), Blocage, Grande esquive (-2 pour les attaques à distance), Nouveau pouvoir (x2), Points de pouvoir (x2).

ATTAQUE

Pouvoirs	Arcanes
Armure	d8
Déflexion	d8
Éclair	d10
Téléportation	d8

Points de Pouvoir — 30

Personne ne se rend à l'étage de Leï Pan s'il n'a pas reçu de convocation préalable. Quiconque s'introduit sur le sol de la propriété encourt la mort. Il est très rare que Leï Pan reçoive des invités. Wallace ne s'est rendu ici qu'une seule fois. Une fois par an, Leï Pan organise un banquet dans la salle des Bouddha, au deuxième étage, où il convie les principaux représentants des Triades.

Le profil du crocodile géant se trouve p. 273 du livre de base de *DEADLANDS RELOADED*.

Le crocodile géant fut capturé par Kao dans le Grand Labyrinthe. Ce type de créature est extrêmement rare, surtout dans cette région. Il s'agit d'un spécimen de crocodile de mer, mesurant 11 mètres. Kao le repéra alors que la bête dévorait une vache ayant eu le malheur de venir s'abreuver trop près du prédateur. Kao se précipita alors à l'hospice le plus proche et récupéra une grande quantité de laudanum. Il s'en servit pour gaver une autre vache, qu'il laissa ensuite sur le rivage. Le crocodile s'empressa de dévorer cette proie facile et se laissa capturer sans résistance. Leï Pan n'habitait pas encore cette demeure. La nouvelle propriété est entièrement construite autour du conduit menant au réservoir. Le crocodile fut gardé dans une soute de bateau aménagée, puis fut escorté dans le réservoir sous la maison, Kao recourant au laudanum chaque fois que le monstre devenait instable.

Kao fait venir 400 kilos de viande bovine tous les lundis à la résidence. Parfois, il arrive que Leï Pan, de la passerelle, nourrisse lui-même l'animal en présence de Kao.

Kao a surnommé cette créature Jiānhùrén, ce qui en chinois signifie « gardien ».

De grandes quantités de Laudanum sont stockées dans la réserve du sous-sol. Kao les a prévues dans le cas, fort peu probable, où le crocodile puisse s'échapper de son bassin.

Une deuxième réserve, toujours au sous-sol, renferme plusieurs barils de poudre.



UNE PETITE HISTOIRE AVEC WONG LEE LE BORGNE...

...accompagné de sa milice personnelle.

Si Wong Lee ne meurt pas dans le règlement de compte sauvage de l'Auberge du Matin de Jade, il est mis au rencard par ses confrères de la Triade. Sa tentative d'assassinat maladroite et surtout ratée contre Leï Pan n'est pas du goût de Big Ears Tam. Si, en plus, Leï Pan n'est pas mort dans son affrontement contre Fedor, alors Wong Lee risque de se retrouver isolé au sein de son propre clan. D'autres ont fini dans les eaux troubles de la baie pour moins que ça. Conscient qu'il n'en a plus pour très longtemps, Wong Lee s'applique à punir les responsables de sa déchéance. Son incompréhension des événements survenus à l'Auberge, en plus de sa méconnaissance de tous les tenants et aboutissants de cette affaire l'ont conduit à tenir pour responsables les seules personnes qu'il n'avait pas prévues dans son plan : les membres du Gang.

Les PJ ont gagné une Némésis tenace, vicieuse et déterminée à les rayer de la carte. Wong Lee le Borgne entame une longue déchéance. Ses anciens alliés essaient de l'éliminer. Et pendant qu'il se bat pour survivre, il traque sans relâche le Gang, jusqu'à leur mort ou la sienne.

10 hommes lui sont restés fidèles. Il s'agit de sa milice. Du temps où il comptait encore parmi les influents truands de la ville, ces 10 artistes martiaux, habiles également avec un six coups, relevaient les compteurs pour son compte. Ils sont loyaux et ne discutent jamais les ordres de leur maître.

Voilà donc un élément qu'il faut prendre en compte, dès la fin de la campagne, et dans l'optique de leurs prochaines aventures. Les PJ vivent désormais avec cette menace au dessus de leurs têtes.

Pour l'apparition de Wong Lee et ses hommes, Marshal, choisis un des cas de figure ci-dessous, ou lance un d6 :

- ♦ sur 1, 2 ou 3, les PJ ne sont pas rattrapés ;
- ♦ sur 4 ou 5, Wong Lee et ses hommes sont dans les parages, mais les PJ ont l'initiative. Ils peuvent fuir ou combattre avec l'avantage de jouer les premiers ;
- ♦ sur un 6, ils tombent dans une embuscade tendue par Wong Lee. Les PJ n'ont plus l'initiative.





10 BONNES RAISONS

DE REJOINDRE CRIMSON BAY



Les PJ de *Stone Cold Dead* ont tous une excellente raison de se rendre dans le village côtier de Crimson Bay ou d'être mêlés aux affaires qui vont secouer le quotidien de la ville. Voilà un panel de possibilités et de raisons valables pour connecter ton personnage et ton Gang à la campagne.

Pour chaque élément de background proposé, ton PJ subira des altérations d'avantages et d'inconvénients. Ne nous remercie pas, on a bien parlé d'avantages ET d'inconvénients !

1-La dette

Un ou plusieurs des PJ ont une dette envers Gamblin' Joe Wallace, qu'elle se traduise en dette d'argent, d'honneur, ou même les deux. Wallace est quelqu'un de connu, et a pu à un moment ou un autre, même par l'intermédiaire d'un de ses hommes, sauver un PJ de la mort ou de la misère.

NB : si ton Marshal te l'autorise, tu peux combiner cet élément à d'autres éléments indiqués ci-après.

♣ **Avantage :** le PJ est « wanted » dans plusieurs États, mais Wallace le laisse tranquille en échange de ses services.

♣ **Inconvénient :** Wallace peut demander à ce PJ n'importe quel service tant qu'il est à Crimson Bay.

2-Origine asiatique

Un ou plusieurs PJ sont d'origine asiatique. La communauté chinoise est très bien représentée à Crimson

Bay. Il y a peut-être un oncle, une tante ou un cousin qui a besoin d'un coup de main. Sinon, M. Fong est toujours prêt à exploiter un des siens dans sa blanchisserie.

♣ **Avantage :** le PJ bénéficie d'une acclimatation rapide. M. Fong lui met à disposition un logement.

♣ **Inconvénient :** quelle que soit la fonction de ce PJ, il est en dette avec M. Fong, qui prend sous son aile les nouveaux venus.

3-Commerçant

Un ou plusieurs PJ sont commerçants, et décident de prospecter et d'ouvrir un magasin. La ville croît sans cesse, de nombreux bâtiments sont en cours de construction. Il est évident que les épiciers ne verront pas une nouvelle concurrence d'un bon œil, mais un épicier reste toujours moins dangereux qu'un pistolero mexicain avec 1 litre de tequila dans le sang.

NB : tous les commerces sont concernés, de la maison close à la vente d'arme. Pour les commerçants asiatiques, se rendre à la raison précédente. Rien ne se passe dans la communauté chinoise sans le regard et l'accord de M. Fong, qui dirige une véritable Triade.

♣ **Avantage :** Wallace aime la prise d'initiative, et accueille les commerçants potentiels avec soin. Pour lui, l'essor de Crimson Bay passe par l'arrivée de nouveaux entrepreneurs. Il offrira son aide pour que le PJ s'installe confortablement. Wallace devient un Contact (de faible niveau).

♣ **Inconvénient :** si l'activité que choisit de développer le PJ est déjà représentée par un ou plusieurs

commerçants à Crimson Bay, il faudra ferrailler avec ces derniers pour gagner sa place...

4-Maintien de l'ordre (Pistolero)

Un ou plusieurs PJ sont des gâchettes sans patron. Ils ont certainement entendu parler du tournoi de poker, et savent que le bureau du shérif peut avoir besoin d'hommes pour des missions ponctuelles. La surveillance de la ville et de ses environs, le maintien de l'ordre dans les rues de Crimson Bay, la traque à l'ivrogne mauvais perdant, etc.

NB : cet élément n'est accessible qu'aux PJ interprétant un véritable pistolero. Le Shérif Drent n'engagera jamais un pied tendre qui essaie de jouer au dur à cuire.

♣ **Avantage** : le PJ reçoit une étoile d'adjoint au shérif. Il est désormais représentant de l'ordre, pour une durée déterminée (Drent attendra la fin du tournoi pour confirmer ou non le contrat).

♣ **Inconvénient** : Les adjoints devront obéir au doigt et à l'œil au shérif, ce qui peut apporter son lot de problème.

5-Premier en ville (savant-fou)

Un ou plusieurs PJ sont des savants fous. Jusqu'ici, aucun savant fou n'est recensé à Crimson Bay. Wallace n'est pas très porté sur la chose, mais si tes PJ proposent des solutions pour accélérer la construction des nouvelles voies de chemin de fer, ou tout ce qui concerne le business de Wallace, pourquoi pas ?

♣ **Avantage** : si le PJ vend un projet qui intéresse Wallace, il reçoit l'aide du maire. Wallace met à sa disposition un grand bâtiment dans le quartier sud de la ville (au choix du joueur sur la carte de Crimson Bay).

♣ **Inconvénient** : il n'est jamais facile de se socialiser quand on est un savant fou, n'est-ce pas ?

6-Participant au tournoi de poker

Un ou plusieurs PJ sont des hucksters, ou joueurs de poker professionnels. Ils peuvent venir à Crimson Bay pour s'inscrire au tournoi, ou simplement se renseigner sur les challengers qui y prennent part.

♣ **Avantage** : l'entrée au tournoi de poker est considérée comme payée : le joueur n'a donc pas besoin de déboursier pour y participer. Si ton personnage est un huckster, cela va demander de la discrétion. Car s'ils décident de se présenter comme des hucksters, en fonction de leur charisme ou de leur baratin, Wallace et Drent les engageront pour surveiller le tournoi. Il leur sera alors impossible d'y prendre part en tant que joueurs, mais ils auront leurs entrées auprès du shérif et de Wallace.

♣ **Inconvénient** : les hucksters, lorsqu'ils avancent à visage découvert, ont beaucoup de difficulté à tisser des liens dans une ville qu'ils découvrent. Ils auront du mal à se fondre dans le paysage de Crimson Bay.

7-Ami du temple

Un ou plusieurs PJ sont très pieux, voire pasteurs, curés, ou tout simplement des Élus. Le père O'Hara, figure religieuse principale de Crimson Bay, ne recherche pas d'aide, mais accueille dans la charité la plus chrétienne le pèlerin en quête d'un toit et d'une soupe chaude. O'Hara a suffisamment d'influence pour ensuite présenter et recommander quelqu'un au shérif ou à n'importe quel PNJ de la ville.

♣ **Avantage** : tout le monde ici est bienveillant avec un représentant du Seigneur. Il est facile au PJ qui a choisi cet élément de tisser des liens et de nouer des contacts dans Crimson Bay.

♣ **Inconvénient** : les sollicitations sont nombreuses, et il se pourrait bien que certains voient d'un mauvais œil ton arrivée en ville...

8-Ouvrier recherche job

Un ou plusieurs PJ sont de simples ouvriers. Ils ont entendu parler de Crimson Bay et savent qu'ils peuvent y trouver du travail.

♣ **Avantage** : contact rapide avec les autres ouvriers de Crimson Bay. Les PJ interprétant des ouvriers plongent vite dans l'ambiance de la ville, et notamment des saloons. Les PJ qui interprètent des ouvriers trouvent un emploi à la manufacture ou sur le chantier de la gare dès leur premier rendez-vous, ce qui leur paiera leur chambre et leur repas sur place.

♣ **Inconvénient** : les ouvriers n'ont pas l'autorisation de travailler avec leur pistolet. Entendu ?

9-Origine indienne

Un ou plusieurs PJ sont d'origine indienne, peut-être même des chamanes. Il désirent explorer la région, ou tout simplement faire une halte à Crimson Bay. Peut-être veulent-ils rencontrer la tribu de Long-Foot dans la forêt de Red Sun. S'ils sont voyageurs itinérants, ils trouveront tout ce dont ils ont besoin en ville. Peut-être même plus.

♣ **Avantage** : le PJ est le seul à pouvoir rentrer en contact avec la tribu de Long-Foot.

♣ **Inconvénient** : rien de grave, ne t'inquiète pas.

10-Reporter de la frontière

Un ou plusieurs PJ sont journalistes, photographes, historiens, etc. et parcourent les territoires de l'Ouest en quête d'articles sensationnels ou d'histoires fantastiques. Le PJ trouve à Crimson Bay de la matière au-delà de ses espérances.

♣ **Avantage** : les PJ bénéficient d'un accueil chaleureux de la population. Ils se font rapidement des contacts en ville, grâce au prestige de leur métier.

♣ **Inconvénient** : il y a toujours une contrepartie au prestige qui vous suit, vous en jugerez bien assez tôt.





MERCI !

À tous les contributeurs au financement participatif sans qui cet ouvrage, ses goodies et les *Écrans du Marshall* n'auraient pu voir le jour !

Pierre-Alexis CROCHEMORE
Romain PERRIER
Stéphane SCAVEE
Arnaud BERTHOUMIEU
Bruno BOSC-ZANARDO
Erik MAILLARD
Roman KUCINSKI
Nicolas SUC
Jean-luc BARBERA
Yannick BERTHEREAU
Rodolphe CHAGNET
Stephane THOMAS
Jérôme LAURENT
Thibaut DE BALMAIN
Vincent ABELIN
Michel CHEVALIER
Christophe CASTEJON
Gauthier DESCAMPS
Daire HERVE
Karim TARAFI
Pascale LEPLAT
Philippe DEVILLE
Jean-noël CAMPANER
Patrick ABITBOL
Yoann VIGOUROUX
Rachel SOULIER
François DECAMP
Frédéric HERMAND
Antoine LINGLART
Léo MAGNIEN
Hervé DUBOURG
Charles BRACHON
Vivien FAURE
Franck MARTINEAU
Blaise LAPORTE
Arnaud BUFFET
Robillard ROMAIN
Jeff-clyde ANDERS
Mickaël HRBCEK
Samuel BIRKENSTOCK
Alexandre DOBLY
Philippe DEPRIESTER
Charles SABLONS
Pascal THEATE
Philippe CHRISTIN
Eric GUERIN
Nicolas HEITZ
Philippe CALVET
Frédéric BRAVIN

Christophe GORON
Marc BERGER
Joffrey CONNETABLE
Pierre PIGNEDE
Adrian LEVAVASSEUR
Nicolas KAEUFFER
Alain RENZ
Marc EUSEBIO
Fabien ALBIEZ
François JACOB
David ESCANDE
Pierre LERIQUE
Christian GAMAS
Sandro SAITTA
Francois MERSON
Olivier GRIBAUDO
Steeve LHOMME
Charles TRECOURT
Didier LEVEQUE
Sean WILSON
Stefan LE COHU
Alexandre HAMMERLI
Xavier RIVAT
Christophe PICHON
Jocelyne Dain
Bruno BARCELLINI
Mathieu LE CORRE
Clotilde THIENNOT
Joaquim LASSELIN
Sébastien GILLIS
Julian LEMONNIER
Nicolas SANCHEZ
Olivier TETAZ
Maximilien AUGIER
Jérôme CADIOU
OLIVIER LEROY
Rafael VAILLANT
Eric POUPARDIN
Cyril MIMOUNI
Sylvain KRASNOPOLSKI
Guillaume FAURE-LENORMANT
Nicolas SCHOTT
Bastien GIRAUD
Simon-pierre CASTANIE
Christophe HILAIRE
Julien MEYRAN
Philippe ISTAS
Valentin VOINSON
Dambreville Agnès

François GALLON
Guillaume Barry
Marc SEGERS
Christophe JEFFRARD
Romain SCHMITTER
Francis RAIMBAULT
Tony ALLAIN
Clément BOURGOIN
Isabelle PIVENT
Mickael HIVER
Philippe QUILLET
Cyril VAN DE CASTELLE
Romain ARNOUX
Guillaume LECLEF
Paul LAUBACHER
Arnaud BALL
Axel GOTTELAND
Nicolas JACQUEMARD
Jérôme BONNAMOUR
Samuel MOULLE
Olivier ARA
Stéphan LIBERT
Yannick POINGT
Xavier BALDACCI
Fabio ALBIERO
Florian ETASSE
Gery BAUDUIN
Romain MOATTI
Ludovic CHEVALIER
Christophe KADMIRY
Stephane LAMEUL
Arnaud VASSELIN
Yannick BARRAL
Mickael LE Mickaël
David HUOT
Xavier LAVAU
Benjamin MOURGUES
Ronan LAUMONT
Michel KRADOLFER
Xavier CLOAREC
Nicolas RUFFEL
Philippe CARPENTIER
Edouard CARLETTI
Nicolas DUMONT
Denis DETRAZ
Olivier FONTENELLE
David BERLAND
Christophe ECKENFELS
Eric LEONARD

Gael HENRY
Maxence Vetter
Ludovic LEMAITRE
Nicolas TISSERANT
Christophe BARBIER
Thomas GACHON
Gael BEAUDOUIN
Schoen ADRIEN
Stephane DEMATTEO
Christophe LARRALDE
Freddy MARTINEZ
Carine HUMBLET
Gil BEAUME
Vincent Henry
Olivier COUESPEL
Alain ROCHU
Stéphane BERTIN
Hugues PEUGEOT
Guillaume BLOSS
Eric BERNARD
François COSTA-BENEZETH
Damien RODRIGUES
Benjamin DEBATS
Philippe BORECEK
Julien LEFEBVRE
Samuel BRECHBIEHL
Sébastien RIVOIRE
Alexandre LEROY
Alban LE_COLLEN
Florian TURCHET
Arnaud COUDROY
Samuel TISSIER
Romain AYOUL
Killian QUEYROU
Vincent MARTIN
Vincent LIBOUBAN
Laurent GOUDET
Denis HUNEAU
Manuel PONCE
Mathias DORSAZ
Anthony TORT
Mathieu LORANGE
Hugues BLAZART
Lois Emmanuel MEYER
Laurent MACABET
Arnaud ZAEPFFEL
Stéphane DELAGE
cedric Goalvoueden
Alain BARBATO
Dominique ROULLAND
Emmanuel BICHET
Sébastien THOMAS
Jérôme BRUNOT
Arnaud LIMORATTO
Christophe VAN_TIELEN
David DESCHAINTE

Emmanuel DIAQUE
Christophe MANDIN
Julien XAVIER
Patrick SCHWEICHER
Mickael DE SOUSA
Fabrice MONTET
Jeremy COLIN
Marco CHOLLET
Loïc PUICHEVRIER
Marc TORRES
Stéphane FRISCOURT
Olivier MAHIEUX
Stephane POUDEROUX
Gireg NICOLAS
Johann BAE
David BLONDEAU
Laurent TORRES
Elisabeth MATIACHOFF
Julien ROULIC
Nicolas DELZENNE
Jonathan OSSO
Jonathan JACOB
Cédric LORENZON
Florian DONIER
Vincent RAULIN
Pierre GAVARD-COLENNY
Jc. BOUSSON
Stéphane MAGNAN
Philippe KLEIN
Romain JAQUET
Thierry CHAUVIN
Sylvain COLLAS
Yvonig LE_CORRE
Cyrille DAIGNEAUX
Philippe HAMON
Alexis RIVAL
Philippe PAIRON
Thierry DOISNEAU
Thomas BOUSQUET
Martin NICOLET
Dimitri VIVANE
Cedric LIGEONNET
Francois HENRY
Olivier KOWALCZYK
Guillaume BREMAUD
Vincent MARTIN
Gautier FOURNIE
Olivier DE_GURGY
Franck MERCIER
Jean-françois LOQUEN
Damien LEROY
Rémi GISCLON
Christophe FISCHER
Basile DESLOGES
Anthony KERIGNARD
Pierre-françois ANGRAND

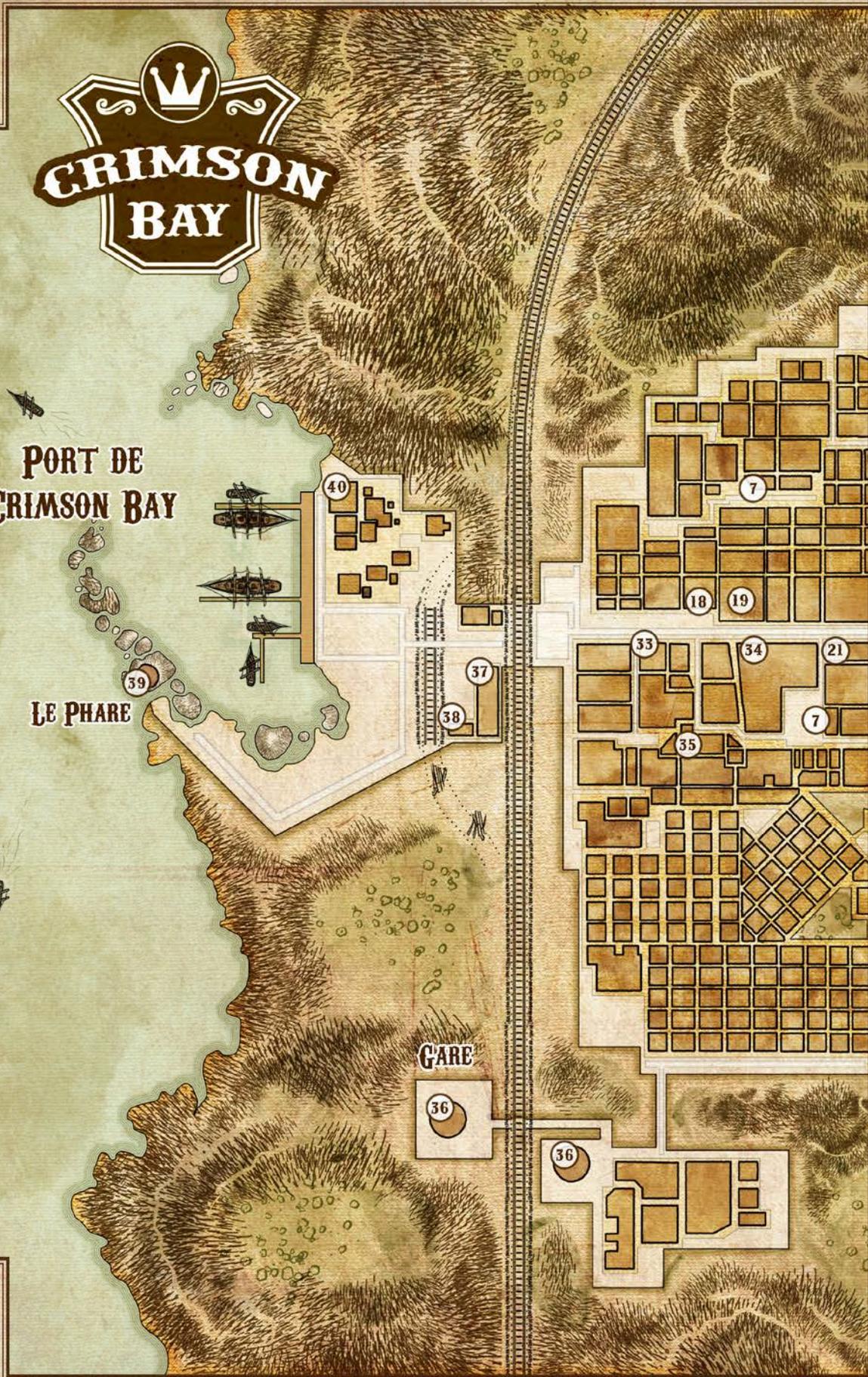
Jean-philippe VAAST
David POULARD
Dogan OGRETEN-WEISS
Christophe MASSIN
François Maurel
Pierre DE_MOOIJ
Nicolas MUGGIANU
Philippe LAQUET
Bruno WAGENER
Yves-mathieu RIDEAU-BAUDIN
Benoit PRIEUR
Patrick ROUCHOUSE
David LOIRAT
Gabriel GUILLOCHEAU
Damien REIMERT
Thomas ROGEAU
Romain HIEULLE
Christophe DUBOIS
Guillaume ESCRIVANT
David BLANC
Christian LECONTE
Benjamin BERTHIER
Jean-françois BOVIER
Christophe MEYLAN
Patrice ESMIEU
Alain NEUVENS
Franck BONNAUD
David VIAL
Yohann LEFEBVRE
Thomas COLARD
Julien VALSTAR
Stéphane MARICHAL
Olivier ROBINEAU
Nicolas DUHAZARD
Bruno FOUQUE
Emmanuel HEURTIER
Olivier ROISIN
Emilie SCHOTT
Marc ALQUIER
Mélanie MUTTER
Pierrick CHEVALLAY
Antoine PEMPIE
Guillaume FOUILLET
Vincent GERBAULT
Raphael HAMIMI
Renaud LE_VAN_KIM
Thibaut DESCAMPS
pascal SIADOUX
Sylvain LABETOULE
Yannick DUTHIEUW
Gabriel BOQUILLION
Luc DEBIONNE
Fabien MAGNIN
David LALLEMAND
Marc MOUREAU
Ronan DAVID

CRIMSON BAY

PORT DE
CRIMSON BAY

LE PHARE

GARE





LEGENDE

- | | |
|--|---|
| 1. Temple de M. Hong (86) | 27. Emmet White Bottiers (84) |
| 2. Blue Lotus (79) | 28. École de Mme Duvall (87) |
| 3. Bazar de M. Show (83) | 29. Barbier Dan Sanders (84) |
| 4. Cabinet du Dr Kwan Hoi Shan (77) | 30. Armurerie (84) |
| 5. Élevage de porcs de Yuen Chang (85) | 31. Grange Wisland (87) |
| 6. Coiffeur Wong Lau (84) | 32. Banque (82) |
| 7. Tripts | 33. Clinique Vétérinaire de Bob Swifford (78) |
| 8. Ateliers de Mo Berenger (81) | 34. Atelier Tom Jenkins (81) |
| 9. Le Paradise (79) | 35. Bottier Rich Kerespin (85) |
| 10. Le London (78) | 36. Château d'Eau |
| 11. Crimson Post (85) | 37. Gare de Crimson Bay (85) |
| 12. Bureau du Shérif (87) | 38. Bâtiment Chef de Gare |
| 13. Gold Digger (74) | 39. Phare |
| 14. Mairie (86) | 40. Capitainerie |
| 15. Relais Routier Jones (86) | 41. Blanchisserie Fong (80) |
| 16. Nora (76) | 42. Magasin de John Coffin (83) |
| 17. Épicerie Hoswood (82) | |
| 18. Red Bear (76) | |
| 19. Épicerie Wahton (83) | |
| 20. Épicerie Talbott (82) | |
| 21. Washington (75) | |
| 22. Barbier Chez Seymour (84) | |
| 23. Pompes Funèbres Brims (78) | |
| 24. Cabinet du Dr Lightgow (77) | |
| 25. Chapelle du père O'Hara (86) | |
| 26. Boutique de Samantha Goggins | |



SALOON

WANTED

• DEAD OR

150

STONE COLD DEAD

Bienvenue à Crimson Bay !

La Guerre de Sécession touche à sa fin. L'Ouest Sauvage est en pleine mutation. Les cartes du pouvoir sont redistribuées. Une nouvelle partie commence.

Crimson Bay, ville nouvelle située à la frontière de l'Oregon et de la Californie prend son essor sous l'impulsion de son maire tout puissant, Gamblin' Joe Wallace. Fier de son fief, Wallace cherche toujours de la main d'œuvre. Nul doute qu'une bande d'aventuriers téméraires pourra se faire une place au soleil dans cette ville moins dangereuse que Dodge city ou Deadwood. Crimson Bay accueille le plus important tournoi de poker de la région, amenant en ville tous les joueurs les plus réputés du coin... et son lot de problèmes.

Première campagne officielle pour DEADLANDS RELOADED, *Stone Cold Dead* plongera le Gang au cœur d'une intrigue où les consanguins cannibales, les triades, les comploteurs en tout genre et la magie vaudou provoqueront des ravages. L'Ouest étrange ne s'embarrasse pas de morale, et la poudre a souvent le dernier mot. Cette fois, le Gang devra choisir son camp. Fortune ou gloire.

Plusieurs clins d'œil rappelleront aux vieux Marshals leurs parties d'antan, et les pieds tendres pourront tester leur capacité de survie dans cet univers impitoyable où le fantastique et la dure réalité se marient toujours pour le pire.

Cet livre contient :

- la campagne *Stone Cold Dead*,
- la description de la ville de Crimson Bay,
- la description de tous les PNJ de Crimson Bay et leurs profils statistiques,
- des aides de jeu en tout genre : idées d'intro à la campagne, ajouts de contexte, plans, etc.
- des nouvelles immersives pour vous mettre dans le bain de la ville en pleine ébullition,
- un bestiaire illustré contenant profil statistique et background de 8 créatures de l'Ouest sauvage.



ISBN : 978-2-36328-148-7



9 782363 281487

BBE DL 06

Prix : 34,90 €